

5/91 DAS GROSSE COMPUTER- UND VIDEOSPIELE-MAGAZIN
Markt&Technik
DM 6,50
öS 50,- / sfr 6,50
Lit.6900/ hfl 8,-
dkr 35,- / fmk 24,-
POWER PLAY
Niedlich, Neckisch, Nett
EIN SPRITE FÜRS LEBEN
Das 1x1 der Knuddelwesen
Entschlüsselt
ALLE 120 LEMMINGS-CODES
Außerdem: Massig Tips & Tricks zu populären Spielen
Master der Dungeons
EYE OF THE BEHOLDER
Frischer Wind bei SSI: Start der neuen Rollenspiel-Saga

Die doppelte Odyssee

Alle Jahre wieder legt die *POWER-PLAY*-Redaktion ein merkwürdiges Verhalten an den Tag. Acht Personen schütten ihren Schreibtischinhalt in Kartons: Amigas, Ataris, Disketten, Diskettenboxen, Floppies, Formulare, Fotoarchive, Hi-Fi-Boxen, Kaffeetassen, Leserpost, PCs, Poster, Stifte, Stühle, Tastaturen, Telefonanlagen und Testgeräte. Dann schleppt sich der leicht angeschlagene Troß in den Testraum und räumt ungefähr 43 283 Spiele in Rekordzeit aus — wir sind wieder mal umgezogen.

Odyssee, erster Teil: Der Umzug in der Redaktion ist nicht nur beschwerlich...

Nachdem wir das erst vor knapp einem Jahr hinter uns gebracht hatten, waren wir gut in Übung und schon nach knapp zwei Tagen fertig. Die Zeit danach steckt zwar immer noch voller Überraschungen ("Wo ist mein Stuhl?", "Wo ist mein Lieblingsspiel?", "Wo bin ich?"), aber jetzt sitzen wir zufrieden in den neuen Räumen und freuen uns des malerischen Ausblicks auf den Minigarten. Wir überlegen schon, ob wir nicht ein wenig Unkraut anpflanzen sollen — Vorschläge zur Begrünung werden dankend angenommen.



Odyssee, zweiter Teil: über Timbuktu zurück nach München

POWER PLAY auf Achse: Einer Handvoll Softwarefirmen wollte Winnie an einem Wochenende seinen Besuch abstatten. Als sich nahe dem Heidelberger Kreuz die Innentemperatur seines Wagen bedrohlichen Regionen näherte, blieb Winnie cool — wenig später rollte das blaue Coupé rauchend auf dem Seitenstreifen aus. So erhielt der Redakteur reichlich Gelegenheit, neben neuer Software auch die beliebtesten bundesdeutschen Verkehrsmittel zu testen. Fazit: Die Fahrt mit dem freundlichen Herrn vom Abschleppdienst war ganz passabel, dank Autotelefon konnten die wichtigsten Geschäftskontakte auch während dieser tiefschwarzen Stunden aufrechterhalten werden. Auf die Deutsche Bundesbahn kann sich der aufrechte POWER-PLAY-Redakteur hingegen weniger verlassen. Die üblichen Verspätungen (inkl. verpaßter Anschlußbummelzüge) und das katastrophale Telefonfunknetz kosteten wichtige Sekunden. Trotzdem schaffte es der rasende Reporter, nicht zuletzt dank freundlicher Unterstützung durch den Kölner Nintendo Abenteuer Club, seine Termine geschickt umzuschichten ("Ich müßte dann gegen 0:50 in Frankfurt sein, holt mich doch bitte am Bahnhof ab"). Früh morgens auf der ausklingenden Rave-Party des Kölner SPEX, ein paar Stunden später mutterseelenalleine auf den Gleisen eines verregneten Geisterbahnhofes in Deutschlands Südwesten — so aufregend können Geschäftsreisen sein.

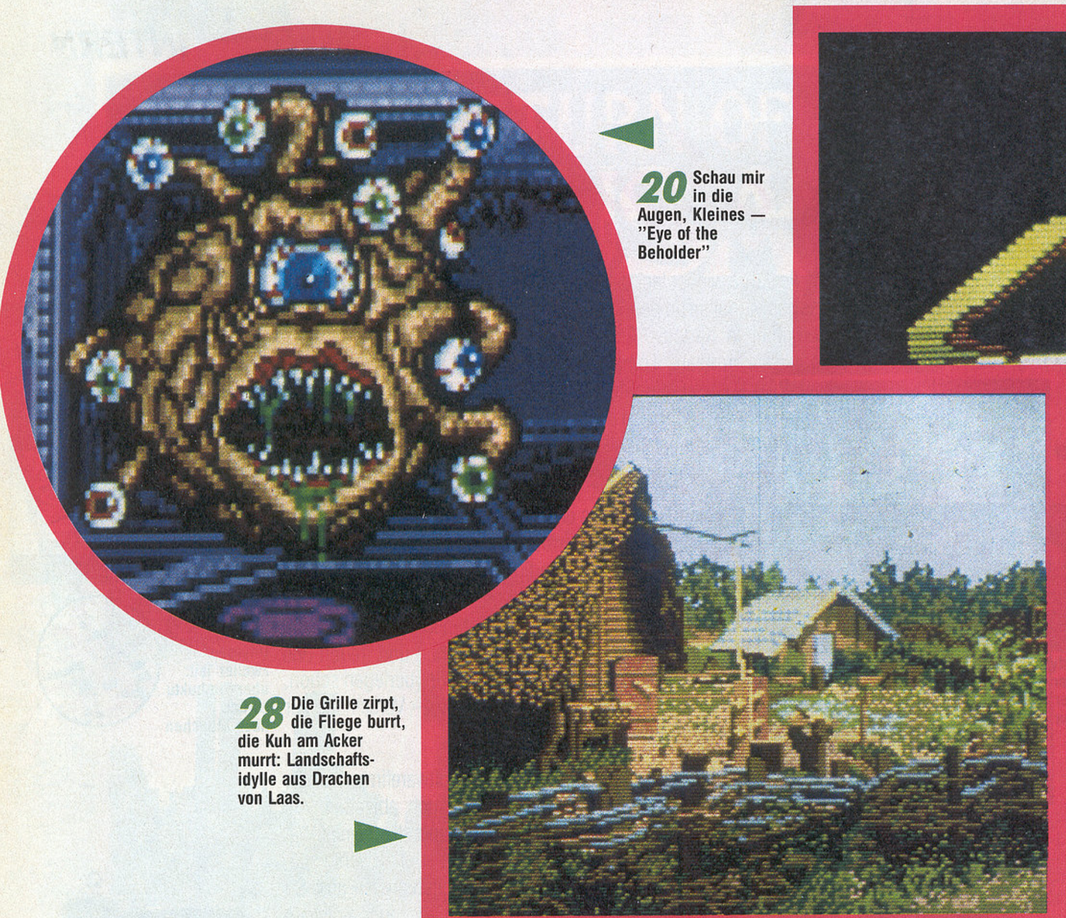


...sondern fordert auch seine Opfer ("Der Spectrum bleibt zurück — schnief!")

Noch ist Winnie cool, aber gleich ist sein Motor heiß

Einen bleifreien Monat wünscht das

Power-Play-Team



20 Schau mir in die Augen, Kleines — "Eye of the Beholder"

28 Die Grille zirpt, die Fliege burrt, die Kuh am Acker murrt: Landschaftsidylle aus Drachen von Laas.

5

Aktuell

Schnipsel aus der Softwareszene 8
Reline: Der doppe'te Holger 12
Battle Isle: Bluebytes neuester Streich 14
Microprose: Vorschau '91 16

Unter der Lupe

Das Einmaleins der Knuddelwesen 115

Rubriken

So bewerten wir 6
Software-Charts und Hitparaden 18
Crème de la crème 58
Luxus-Walkman zu gewinnen: Bomico Wettbewerb 45
Euer Forum: Clubecke 52
Leserbriefe 46
Starkiller 56
Neues aus der Comic-Szene 146
Musik, Bücher, Filme 144
Inserentenverzeichnis 97
Impressum 97
Vorschau auf die kommende Ausgabe 150

Computerspieletests

Advanced Destroyer Simulator 34
ATP 41
Bane of the Cosmic Forge 26
Boxing Manager 38
Chronicles 33
Death Knights of Krynn 24
Drachen von Laas 28
Edd the Duck 111
Excalibur 26
Eye of the Beholder 20
Fantasy Dizzy 32
Feudal Lords 27
Gettysburg 111
Gods 30
Insects in Space 38
Jr. Pac Man 112
Lupo Alberto 111
Mighty Bomb Jack 34
Photon Storm 112
Ski or Die 111
Super Monaco Grand Prix 39
Swiv 36
Traders 40
Warlock 32

Kurztests Computerspiele

Harpoon, Warlords 113
Elvira, Think Twice 113
Mig 29, Welltris 113
Super Cars, Duck Tales 113

Videospieletests

Arch Rivals 128
Bad'n Rad 134
Balloon Kid 138



115 Ein Sprite fürs Leben: Wir nehmen die verspielten Knuddelwesen unter die Lupe.

124 Wird auf den Händen getragen: Der Held in dem Geschicklichkeitsspiel aus Jackie Chan

Cadash	125
Days of Thunder	129
Dick Tracy	122
Dick Tracy	131
Gauntlet	126
Ghostbusters	130
Jackie Chan	124
James Pond	136
Joe Montana	123
Pac Mania	130
PGA Tour Golf	136
Probotector	134
Roadblasters	138
Solomon's Key	136
Son of Dracula	125
Trampoline Terror	136
Ultimate Chess Challenge	132
Warbirds	132
World Cup Soccer	128

Kurztests Videospiele

Ghouls'n Ghosts, Paperboy	138
NFL Football, Super Volleyball	138
Paper Boy, Power Mission	139
Rolan's Curse, Cyber Combat Police	139
King of the Zoo, Tiger Heli	139
Duck Tales, Revenge of the Gator	139

Power-Tips

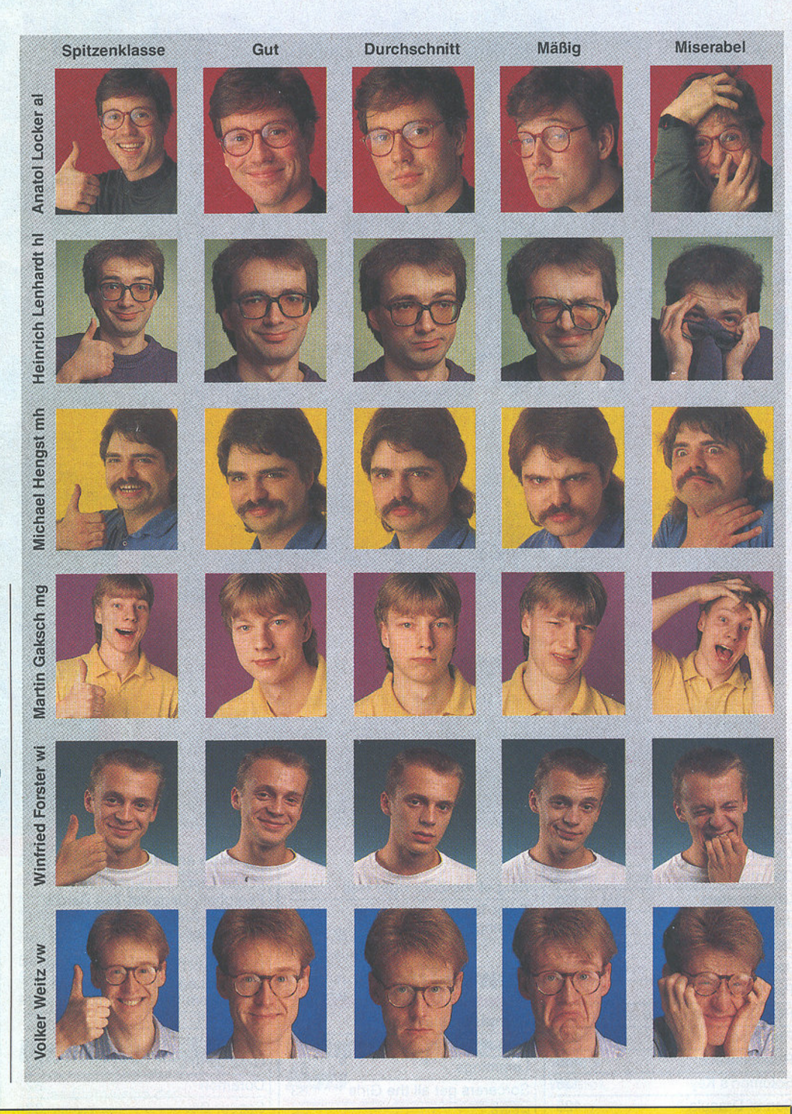
Computerspieletips	
Rise of the Dragon	62
Lemmings	63
Sorcerers get all the Girls	63
Elvira	66
Gremlins 2	68
Dragon's Lair	68
Das Stundenglas	68
Wing Commander	70
Legend of Faerghail	72
Die Unendliche Geschichte	72
Ninja Warriors	72
Savage Empire	72
Midnight Resistance	74
Pro Boxing Simulator	74
Car Vup	74
Mad Professor Mariarti	75
Test Drive III	79
Dr. Bobo antwortet	
Police Quest II, Legend of Faerghail, Cadaver, The Bard's Tale, Die Antwort zu Phantasy Star II, Hollyday Maker, King's Quest IV, Die Antwort zu Wasteland, Final Fantasy Legend I, Ultima VI, It Came from the Desert II — Antheads	81
Videospieletips	
Gradius III	82
Doramon	82
Soccer Boy	82
Arrow Flash	82
Final Fantasy Legend	82
Strider	86
Populous	86
Batman	86
Sword of Sodan	86
Gargoyle's Quest	86
Pilot Wings	86
Burning Force	86
Final Fight	86
PC-Gengin	86
Kwirk	88
Clue Book	
Dragon Wars, Teil 6	89



■ Titelthemen

DIE WERTUNGEN

Hits, Flops, Zahlen und Grimassen: Spiele werden in *POWER PLAY* nach einem ausgeklügelten System getestet. Wie es funktioniert und was die Wertungen im einzelnen bedeuten, verrät Euch diese Seite.



In *POWER PLAY* gibt es ein einheitliches Bewertungssystem, das wir bei Computer- und Videospiel-Tests anwenden. Jedes Spiel kann mindestens null und höchstens hundert Prozent erhalten. Die Wertung 50 bedeutet genau "Durchschnitt".

Grafik, Sound und Wertung

Bei der **GRAFIK**-Wertung werden Aspekte wie Farben, Sprites, Animation und Scrolling berücksichtigt. Beim **SOUND** spielen sowohl die Musik (technische Qualität, Komposition) als auch die Effekte eine Rolle. Am wichtigsten ist jedoch die Gesamt-Wertung, die bei uns ***POWER-WERTUNG*** heißt. Sie sagt aus, wieviel Spaß ein Programm macht und wie hoch die Spielmotivation ist. Umsetzungen

Die Software-Firma, die das Spiel veröffentlicht hat.

Die Grafikwertung. Bei MS-DOS-Spielen bewerten wir die EGA-Grafik. Wenn das Spiel unter Hercules läuft, oder eine interessante VGA-Grafik bietet, wird das extra im Text erwähnt.

Die Wertung der Musik und Soundeffekte. Bei MS-DOS bewerten wir den AdLib-Sound, sonst den PC-Piepser.

Der Schwierigkeitsgrad. Es gibt drei Abstufungen: leicht, mittel und schwer. Kann man aus mehreren wählen, so steht hier "einstellbar".

Das Spielgenre (Beispielsweise "Rollenspiel" oder "Simulation").

Die unverbindliche Preisempfehlung, die der Hersteller für das Spiel vorgibt.

STECKBRIEF

Genre: Action-Adventure
Hersteller: Simarils, Zirka-Preis: 85 Mark

MS-DOS 39 %	**AMIGA 39 %**
Grafik: 60 % Sound: 38 %	Grafik: 65 % Sound: 41 %
Schwierigkeit: leicht	Schwierigkeit: leicht
ATARI ST 39 %	**C 64**
Grafik: 65 % Sound: 41 %	nicht geplant
Schwierigkeit: leicht	

Hier findet Ihr das Wichtigste: die *POWER-WERTUNG* (den Spielspaß). "50" ist glatter Durchschnitt des jeweiligen Genres. Das Spiel wird für jeden Computertyp einzeln bewertet.

Hier steht entweder die Grafik- und Soundwertung oder "nicht geplant" (Das Spiel wird nicht für diesen Computertyp erscheinen) oder "in Vorbereitung" (Die Software-Firma will eine Umsetzung herausbringen). Da die Ankündigungen nur selten stimmen, verzichten wir auf ein genaues Datum, wann das Spiel erscheint.

von bereits getesteten Programmen oder besonders schlechte Spiele werden oft nur kurz getestet, um Platz für Neuvorstellungen oder bessere Spiele zu sparen.

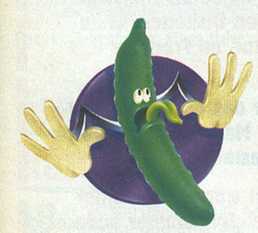
Bei allen Wertungen berücksichtigen wir die Hardware-Fähigkeiten des jeweiligen Computers oder Videospiels. Der Zahn der Zeit spielt ebenfalls eine Rolle, da im Lauf der Jahre die Systeme immer besser ausgenutzt werden. Das ist wichtig, wenn man später einmal neue Wertungen mit älteren vergleicht.

Alle Tests werden von unserem festen Spiele-Team geschrieben. Bei jedem Test (mit Ausnahme der Kurz-Tests) bekommt man ein Bild von dem/den Redakteur/en, die das Spiel getestet haben. Ihr Mienenspiel läßt darauf schließen, welchen Eindruck das Programm auf den Tester machte. Dieses "Wertungsgesicht" drückt die rein subjektive Meinung des Testers aus; Grafik-, Sound- und *POWER-WERTUNG* werden von der gesamten Redaktion gemeinsam (meist nach hitzigen Debatten) bestimmt.

Um eine gute Übersicht zu gewährleisten, haben wir alle Wertungen in einem Kasten zusammengefaßt. In unserem Steckbrief findet Ihr die Begriffe genau erklärt. Der Steckbrief steht bei jedem Computer- oder Videospiel-Test. Versionen, die zum Redaktionsschluß nicht testbar waren, werden in der Rubrik Kurztests vorgestellt und bewertet.



Das obige Symbol ist das heiß begehrte *POWER PLAY*-Prädikat. Nur ausgezeichnete Spiele, die auch langfristig Spaß und Motivation garantieren, bekommen diese Auszeichnung.



Hütet Euch vor Spielen, denen wir die *POWER PLAY*-Gurke (obige Abbildung) verleihen. Die so gekürten Programme lassen sich auch bei aller Liebe nur in die Kategorie "Traurig, aber wahr" einordnen.

Wanted: Spiele-Steckbrief

Gurken und Medaillen

Außerdem vergeben wir zwei "Awards": Das *POWER-PLAY*-Prädikat und die *POWER-PLAY*-Gurke. Ersteres bekommen ganz hervorragende Spiele, die auch langfristig Spaß und Motivation garantieren. Wir vergeben diese Auszeichnung sehr selten. Ihr könnt Euch sicher sein, daß alle Spiele, die dieses Prädikat erhalten, auch ihr Geld wert sind. Für die *POWER-PLAY*-Gurke gilt das krasse Gegenteil. Sie ist den Spielen vorbehalten, die miserabel abschneiden und sich auch bei aller Liebe nur unter die Kategorie "Traurig, aber wahr" einordnen lassen. *al*

Softwarelieblinge

Momentan spielt...

...Heinrich Lenhardt

Lemmings (Amiga), Probotector (Game Boy), Eye of the Beholder (MS-DOS)

...Michael Hengst

Eye of the Beholder (MS-DOS), Warlord (MS-DOS), Cadash (PC-Engine)

...Martin Gaksch

Jackie Chan (PC-Engine), Gauntlet II (NES), Links (MS-DOS)

...Volker Weitz

Bane of the Cosmic Forge (MS-DOS), Traders (Amiga), Probotector (Game Boy)

...Winnie Forster

Aero Blasters (Mega Drive), Super Monaco GP (Amiga), Dick Tracy (Mega Drive)

...Anatol Locker

Lemmings (Amiga), Probotector (Game Boy), Sim Earth (MS-DOS)

Steinzeitdrama

Nach dem mäßigen Rollenspieldebüt von Core-Design ("Corporation") kehrt die englische Firma wieder zum bewährten Geschicklichkeits-Genre zurück. Hatte Core doch mit "Rick Dangerous" einen Riesenerfolg gelandet. Der nächste Titel soll das putzige Steinzeitdrama **Chuck Rock** sein.

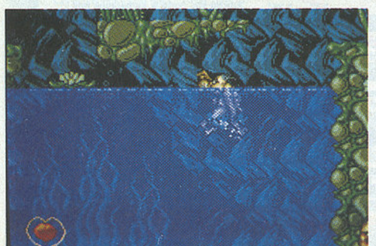
Chuck Rock ist ein armer Wicht, der böse Gary Gritter (eine Anspielung auf Gary Glitter?) hat sein Eheweib, die liebliche Ophelia gekidnappt. Chuck muß durch fünf Levels gesteuert werden, die wiederum in kleinere Einzelzonen unterteilt sind, um das holde Mädel wieder in seine Arme zu schließen. Um seine Aufgabe zu erfüllen, kann Chuck in allen Richtungen scrollenden Levels rennen, auf Plattformen hüpfen und Steine einsammeln. Die Steine sind der Schlüssel zu Chucks Erfolg. Schleppt er die Felsblöcke zu einem bestimmten Punkt, kann er diese als Sprungbrett für höherliegende Plattformen benutzen. Zusätzlich dienen die Brocken als Waffe gegen zahlreiche Feinde und als Schild gegen Attacken. Leider hat das Herumtragen schwerer Steine einen kleinen Nachteil: Chuck kann durch die Last nicht mehr ganz so behende rennen und hüpfen. Chuck Rock soll in Kürze für Amiga und ST zum Preis von ca. 80 Mark erscheinen. *mh*



Das Steinzeitdrama "Chuck Rock" hätte gut in unseren Knuddelschwerpunkt in dieser Ausgabe gepaßt (Amiga)



Im ausführlichen Vorspann wirft uns Chuck einen kritischen Blick zu (Amiga)

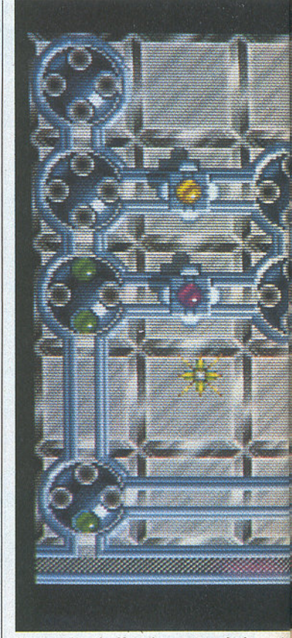


Allzeitheld Chuck steht auch im feuchten Element seinen Mann (Amiga)

Logik lohnt sich

Welch gewundenes Tüftlerhirn hat sich das nun wieder ausgedacht? Farbige Kugeln erscheinen auf der Bildfläche und fallen in ein komplexes System aus Schienen und Drehscheiben. Sind alle vier Mulden einer Drehscheibe von Murmeln einer Farbe besetzt, brennt die Drehscheibe aus. Mit den Schienen kann man die Kugeln von Scheibe zu Scheibe befördern. Hat man nach und nach alle Drehscheiben mit einem Murmelquartett beliefert, ist der Level geschafft.

Bei Rainbow Arts' neuestem Gehirntrainer **Logical** kommt es hauptsächlich auf logisches Denken und auf die Fähigkeit, um viele Ecken und einige Spielzüge vorauszudenken an. Wer alle unnützen Kugeln einfach in die erstbeste Ecke abschiebt, wird es ein paar Spielzüge später bitter bereuen: Ganze Wegabschnitte sind blockiert und genau die Kugel der am dringendst benötigten Farbe liegt gut verbaut unter buntem Murmel-Müll. Eine erste Version machte in der Redaktion einen prächtigen Eindruck. Klar, daß mit den späteren Levels auch zusätzliche Hindernisse und Gags in die Logical-Handlung einfließen. So gibt es z.B. Schienen, die nur bereit sind, Kugeln einer ganz bestimmten Farbe zu transportieren. Der arme Spieler muß dann nach einer passenden Umleitung Ausschau halten oder blockierte Verbindungen in mühevoller Kleinarbeit freilegen. Laut Rainbow Arts dürfen Amiga-, ST-, C-64- und MS-DOS-Spieler im Lauf der nächsten Monate ihre grauen Zellen auf Logical ansetzen. *wi*



Oben rollt die Kugel, unten arbeitet ein

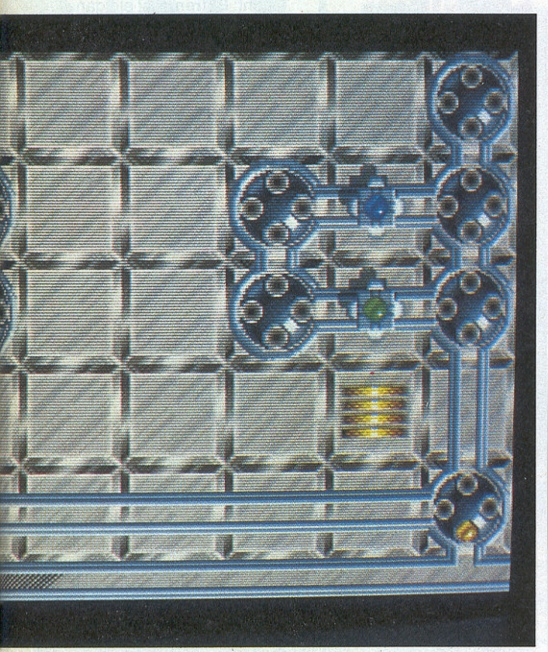
Letzte Meldung

■ **Softgold veröffentlicht ab sofort preiswert C-64-Klassiker auf goldenen Disketten. Erste Spiele: Leaderboard, Rescue on Fractalus und Winter Games.**

■ **Atari hat den Preis für das portable Videospielsystem Lynx auf 199 Mark gesenkt und damit die Game-Boy-Jagd gestartet.**

■ **Auf unseren Clubseiten wurde der Kölner NAC mit einer falschen Telefonnummer bedacht. Der richtige Anschluß: 0221/617649.**

■ **Bei unserem Factor 5-Interview ist uns leider ein Fehler unterlaufen: Nicht die Publisher, sondern die Distributoren mögen sich nicht besonders.**



...komplexes Netzwerk aus Schienen und Drehscheiben (Amiga)

Krallen-Klassiker

Vor etlichen Jahren waren alle Ballerspielfans im Vogelfieber. Der Arcade-Hit "Phoenix" bescherte uns ganze Schwärme von angriffslustigen Flattermännern. Die spanische Softwarefirma Dinamic hat sich an den Klassiker erinnert und veröffentlicht mit **Megaphoenix** eine aufgepeppte Variante. Der Bildschirmaufbau ähnelt dem des Vorbilds: unten Euer Raumschiff, oben die herabstürzende Vogelbrut. Außerdem wurden dem Abfangjäger eine Handvoll Extrawaffen spendiert, die man gegen die Feinde einsetzen kann. Ein Zweispielermodus (gleichzeitig) wurde ebenfalls hinzugefügt. Megaphoenix soll in diesen Tagen für Amiga, ST, MS-DOS und C 64 erscheinen. Preis: um 90 Mark. *mg*



Im Vergleich zu der Vogelbrut in dem Ballerspiel Megaphoenix muten Hitchcocks "Vögel" harmlos an (Amiga)



Neues Zubehör fürs Mega Drive: Joypad und Moduladapter

Freiheitskämpfer

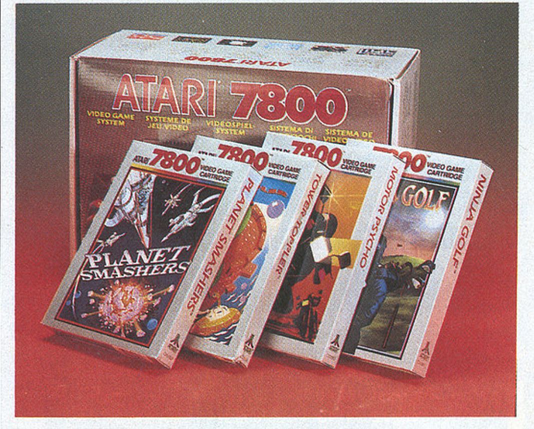
Wer bislang geflucht hat, da deutsche und amerikanische Module auf dem japanischen Mega Drive nur mit sanfter Gewalt laufen, der darf sich freuen. Seit kurzem ist ein preiswerter **Adapter** erhältlich (Kostenpunkt um 20 Mark), mit dem alle erhältlichen Mega-Drive-Module problemlos auf der Importkonsole laufen.

Außerdem neu: ein trickreiches Joypad fürs Mega Drive, das ebenso gut in der Hand liegt wie das Original-Joypad. Nur bietet das **Pro-2** zusätzlich Dauerfeuer und Slow-Motion. Für ca. 50 Mark eine sehr interessante Alternative zum Arcade Power Stick von Sega. Beide Zubehörteile sind bei verschiedenen Händlern wie z.B. dem CWM-Versand in Bad Harzburg zu bekommen. *mg*

7800 für 149

Atari wird seinem Werbespruch "Power without the Price" gerecht. Die VCS-2600-kompatible Konsole **Atari 7800** kostet inklusive zwei (dürftigen) Joypads und dem (guten) Spiel "Asteroids" nur noch 149 Mark. Im Gleichschritt wurden etliche neue Spiele dafür veröffentlicht.

Neu sind "Motor Psycho" (3-D-Motorradrennen), "Tower Toppler" (identisch mit "Nebulus"), "Mat Mania Challenge" (Catchen), "Ninja Golf" (Kampfsportspiel mit Golfeinlagen), "Planet Smashers" (Ballerspiel) und "Meltdown" (Lichtpistolenaction). Die Qualität der Module läßt allerdings weitgehend zu wünschen übrig. Bis auf den Geschicklichkeitsklassiker Tower Toppler und das ordentliche Motor Psycho plaziert sich der Rest klar unter dem Durchschnitt. Wer Spaß an seinem 7800-System haben will, der sollte auf die grandios umgesetzten Klassiker "Centipede", "Xevious" oder "Ms. Pac-Man" zurückgreifen. *mg*

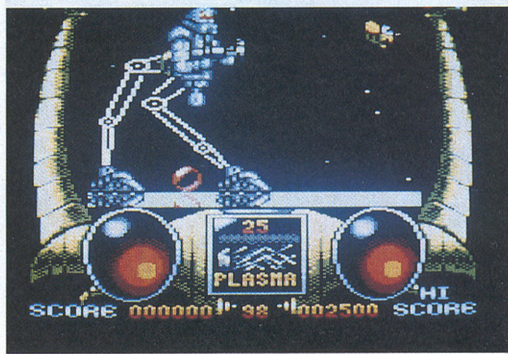


Das Atari 7800 ist ab sofort für nur 149 Mark zu haben

Extremist

Anno 1973 flog die Pioneer-10-Sonde am Jupiter vorbei, lieferte ein paar schöne Hochglanzbilder und verschwand dann für die nächsten 2000 Jahre ins All. Im Jahre 3021 taucht ein außerirdisches Schiff über der Erde auf, an Bord die Pioneer-Sonde. Doch der außerirdische Pilot muß etwas zuviel gebechert haben, denn das Schiff legt eine Bruchlandung hin, bei der der Selbstzerstörungsmechanismus in Kraft gesetzt wird.

Bevor das Rätselraten losgeht: **Extreme** ist ein ganz klares, schnörkelloses Actionspiel. Programmiert wurde es von Digital Integration. Extrawaffen gibt's zuhauf, von der schlichten Einzelkugel bis zum Flammenwerfer ist alles da, was das Herz des "Extremisten" begehrt. Interessant ist das Aussehen des eigenen Sprites: Oben ist's ein voluminöser Muskelprotz mit Wumme in den Pfoten, unten erinnert das Gefährt an die "Walker" aus Star Wars. Extreme soll noch diesen Monat für den C64 erscheinen. *al*

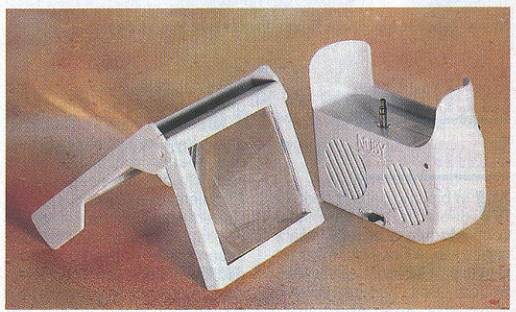


Schnörkellose Action bei "Extreme" (C 64)

Game-Boy-Accessoires

Nach dem praktischen "Game-Light" präsentiert der amerikanische Hersteller Nuby zwei weitere Accessoires für den Game Boy. Der **Magnifier** ist eine Lupe, die einfach auf den Game Boy gesteckt wird und so den Bildschirm etwas vergrößert. Leider bringt der Zusatz sehr wenig. Die Lupe sitzt recht wacklig auf dem Game Boy, und der Vergrößerungsfaktor wiegt den Umständlichkeitsmalus nicht auf.

Sinnvoller ist dagegen der **Amplifier**. Wer diesen Zusatz in den Kopfhörerausgang stöpselt, kann auch einen ganzen Bus mit dem knackigen Game-Boy-Sound verwöhnen. Dazu braucht man allerdings eine 9-V-Batterie. Im Normalfall reicht zwar der eingebaute Lautsprecher aus, doch wer ein größeres Mitteilungsbedürfnis hat, der kann sich das Zubehörteil ruhig zulegen. Den Vertrieb der beiden Nuby-Produkte hat die Hamburger Firma Vidis übernommen. *mg*



Zwei neue Zubehörteile für den Game: der Magnifier (eine Lupe) und der Amplifier (ein Lautsprecher)

Super-Power

für weniger als einen Riesen*!

Abbildung: ATARI 1040 STFM mit Farbmonitor SC1224

ATARI Computer sind echt Klasse in jeder Klasse. Megastarker Einstieg:

ATARI 1040 STE

ATARI 1040 STFM

Zwei Computer, die von Anfang an Spitzenleistungen bieten. So soll Computertechnologie von heute sein: 16/32 bit Prozessor 68000, 1 MB Arbeitsspeicher, integrierte Floppy, Schnittstellen für Drucker und Laserprinter, Festplatte, serielle Schnittstelle für DFÜ, Video-Ausgang für RGB- und hochauflösenden Monochrom-Monitor, MIDI-Interface für Musik-Synthesizer, deutsche Tastatur, um nur einige facts zu nennen. Viele hunderte Programme gibts: Spannende Spiele, Action, Animation, Textverarbeitung, Kalkulation, Grafik, Datenbanken, Musik, Technik ... Hol Dir die Power, damit Du entdeckst, was wirklich in Dir steckt.

* ATARI 1040 STFM mit Maus, schwarz/weiß Monitor SM 124. DM 998.– unverb. Preisempf.

ATARI®

... wir machen Spitzentechnologie preiswert

Der DOPPELTE HOLGER



Gibt es eine klare Linie zwischen grundverschiedenen Reline-Produkten wie "Hollywood Poker", "Legend of Fearghail" und "Rotator"? Wir machten uns auf die Suche und sprachen mit den sympathischen Entwicklern mit dem Hang zu Witz und nackter Haut.

Reline residiert im Herzen Hannovers und produziert so verschiedene Computerspiele wie "Dyter 07", "Oil Imperium" und das kontroverse "Hollywood Poker". Im Programm der Truppe um Holger Gehrmann und Holger Heinrich (Co-Geschäftsführer Uwe Grabosch ist inzwischen nicht mehr dabei) kommt kein Genre zu kurz. In den letzten Jahren wurden Rollenspiel, Wirtschaftssimulation und Action gleichermaßen mit Titeln abgedeckt. Auch die Produktpalette für 1991 glänzt durch Vielfalt: Der aufwendige Rollenspiel bzw. Adventure-Mix "Fate — Gates of Dawn" erscheint in diesen Tagen, drei weitere vielversprechende Titel sind momentan in der Mache. "Oil Imperium"-Fans dürfen sich so



Verwirrspiel: Bei Rotator wird strategisch gedacht und blitzschnell reagiert.

zum Beispiel auf einen offiziellen Nachfolger freuen. Entwicklungsleiter Holger Heinrich und Grafikneuling Rüder "Kannst Du mir den Namen buchstabieren?" Skwarczynski werkeln fleißig an "Trans Atlantic", das den Vorgänger in Komplexität und Spielbarkeit weit in den Schatten stellen soll. Wer auf Hochseeschiffahrt und Kohle scheffeln steht, darf über ein luxuriöses Menü- und Window-System Passagierdampfer und Transporter konstruieren, Versicherungen betrügen und Manager feuern. Actionsequenzen finden sich im Spiel ebenso wie dezente "Tutti Frutti"-Anspielungen. Typisch Reline eben — Im Mai sollen die ersten Amiga-, ST- und MS-DOS-Spieler in See stechen.

Ebenfalls auf der Simulations- und Strategieschiene läuft "Centerbase", ein Wirtschaftsspiel, angesiedelt im hochtechnisierten "Blade Runner"-Zeitalter. Centerbase ist die konsequente Alternative zu Transatlantic: Statt einem Schiffahrtsunternehmen kontrolliert man gleich einen ganzen Stadtsektor. Dank eines futuristischen Btx- und Nachrichtenterminals muß man auch hier seinen Managersessel nicht verlassen, alle Informationen werden taufrisch und mit präziser Vektorgrafik illustriert auf den Monitor geliefert. In Centerbase, das von Karsten Obarski programmiert und von Frank Knust illustriert wird, wird der Spieler zu organisatorischen Höchstleistungen förmlich gezwungen: Chefs, die von einem Fehlschlag in den anderen taumeln, finden sich schnell aus ihrem High-Tech-Büro in die Rumpelkammer eines zweitklassigen Angestellten verdrängt. Mit desillusionierendem Blick auf die eigenen Bauruinen, versteht sich.



Relines Sonntagsbesetzung: die beiden Holgers von ihren Grafikern Frank Knust und Rüdiger Skwarczynski flankiert

Bei "Rotator", dem vierten aktuellen Produkt aus Relines Softwareküche, bleibt einem der gesellschaftliche Abstieg zwar erspart, um das Aufräumen des eigenen Schreibtisches kommt man jedoch auch hier nicht herum. Der überarbeitete Spieler schläft nämlich an genau diesem ein und erwacht in einer chaotischen Traumlandschaft. Dank Holger Gehrmanns ausgefeilter Grafikroutinen ficht er dort hektische Kämpfe gegen einen gerissenen Computerspieler oder gegen einen menschlichen Action-Fan. Das Prinzip ist erfrischend einfach: Die gegenüberliegenden Seiten der Schreibtischplatte müssen mittels blauen Gummibändern verbunden werden, der Gegner versucht das gleiche mit roten Schnüren. Da die Bänder mal wieder eine Nummer zu kurz ausgefallen sind, ist der Spieler gezwungen, sein Ziel über verschiedene Säulen zu erreichen. Ein verwirrendes Netzwerk aus blauen und roten Verbindungen entsteht, mit ein wenig Geschicklichkeit kann man Leitungen des Feindes natürlich sabotieren. Bei Rotator dreht sich die ganze Landschaft um den Spieler, unzählige Gags und Neuerungen machen vor allem höhere Spielstufen recht knifflig. Das alles wurde mit niedlichen Zwischenbildern gewürzt und mit einem frusthemmenden Paßwortsystem abgerundet: Amiga-, ST- und MS-DOS-Spieler können wahrscheinlich in diesen Tagen zum ersten Mal die Joysticks rotieren lassen — und dürfen nebenbei die ein oder andere Badenixe, die sich auf dem Spielfeld sonnt, ins Wasser schubsen. *wi*

PROJEKT PROMETHEUS

Retten Sie die Erde, bevor es zu spät ist!
Bringen Sie die Prometheus mit ihrer kostbaren Ladung heil zurück!



SCIENCE-FICTION ADVENTURE · SEHR GUTER DEUTSCHER PARSER · BENUTZERFÜHRUNG
KOMPLETT IN DEUTSCH · INTERAKTIVE MAUSSTEUERUNG · UMFANGREICHE GRAFIKEN

MAR © 90

BOMICO Serviceline
Haben Sie Fragen zu Bomico Spielen?
Möchten Sie Tips zum Spielablauf?

BOMICO

Unsere Spielexperten helfen weiter!
Mo–Fr von 15.00 bis 18.00 Uhr. Ein Anruf genügt!
Tel.: 06107/62067

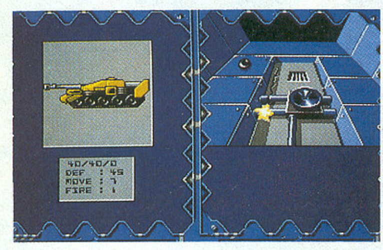
Am Südpark 12 · 6092 Kelsterbach

IHR SOFTWARE PARTNER

Schriftliche Anfragen nur gegen Rückporto

REIF für die INSELN

Vor fast zwei Jahren sorgte das japanische Strategiespiel "Nectaris" auf der PC-Engine für einhellige Begeisterung. Warum gibt es so was nicht für Computer, dachte sich das deutsche Softwarehaus Blue Byte. Um diesem Manko abzuhelfen, wurde das futuristisch angehauchte Taktikspiel "Battle Isle" ins Leben gerufen.



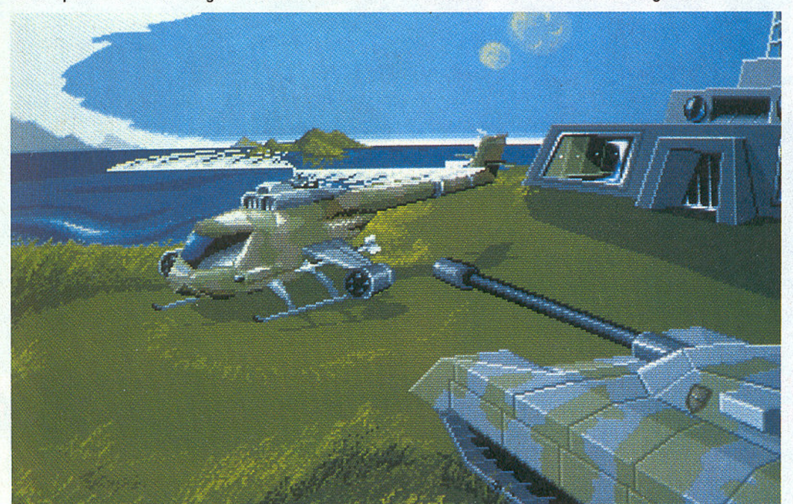
Beide Spieler haben eine eigene Bildschirmhälfte



Per Icon werden Informationen abgerufen



Die Macher: Jürgen Kraft



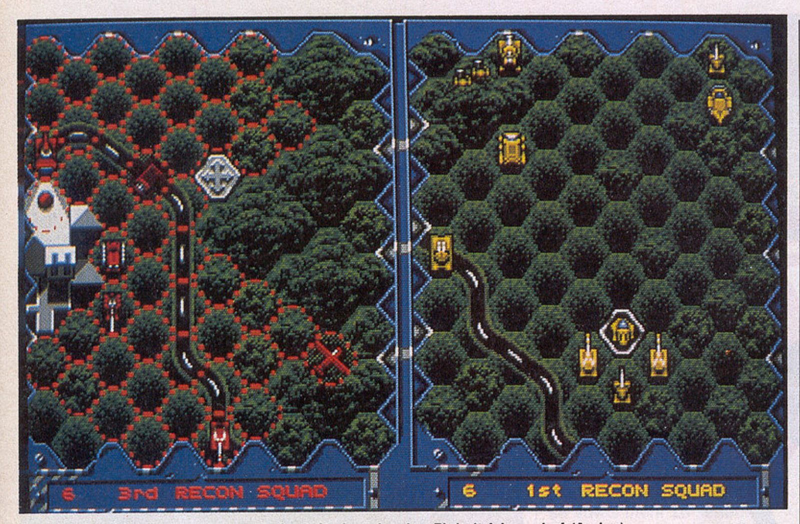
Solche Zwischenbilder sorgen bei Battle Isle für stimmungsvolle Untermalung (Amiga)



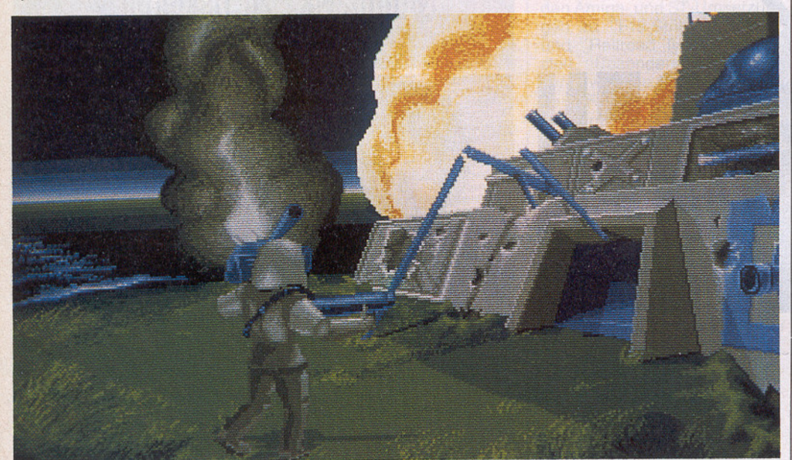
Janosch Toth



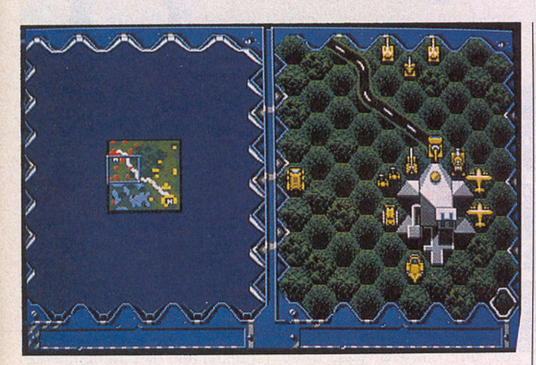
Bernhard Eweos



Spezielle Markierungen zeigen an, wie weit eine einzelne Einheit fahren darf (Amiga)



Grafikpracht und strategische Herausforderungen bietet Battle Isle (Amiga)



Auf Knopfdruck gibt's eine Übersichtskarte des Geländes

Taktiker und Strategen dürfen sich schon mal die Hände reiben. Demnächst erscheint aus deutschen Landen (genauer von dem Softwarehaus Blue Byte) das Strategiespiel "Battle Isle".

Spielerisch als auch technisch haben sich die Programmierer von Battle Isle ziemlich eng an der japanischen PC-Engine-Taktikperle "Nectaris" orientiert.

POWER PLAY konnte einen Blick auf die fast fertige Amiga-Version werfen, die neben den bekannten Features des Vorbildes noch mit ein paar Neuerungen aufwarten soll.

Wie in Nectaris warten insgesamt 32 verschiedene Kampfgebiete auf Euch. Neben dem Solomodus, in dem Ihr gegen einen Computergegner antretet, wird es eine Zwei-Spieler-Option für heiße Schlachten gegen einen Kumpel geben. Das Ziel der taktischen Auseinandersetzung ist simpel: Alle gegnerischen Einheiten müssen vernichtet oder mit einem Handstreich das feindliche Hauptquartier erobert werden.

In den ersten Spielstufen ist die Landschaft, die aus einer Vogelperspektive gezeigt wird, noch recht klein und Euch stehen nur wenige Truppen zur Verfügung. So wird man sich in Ruhe an die Steuerung gewöhnen können. Später werden die Landkarten komplizierter, größer und die Auswahl der zur Verfügung stehenden Kampfeinheiten steigt an. Es wird 19 verschiedene Truppentypen, vom Infanteristen bis zum Flugzeugträger, geben.

Habt Ihr ein Gebiet erfolgreich erobert, bekommt Ihr eine Statistik über den Schlachtenverlauf präsentiert, bevor es im nächsten Land weitergeht. Ihr erhaltet ein Paßwort, um das zuletzt erreichte Gebiet später direkt anwählen zu können. Jede Landschaft ist aus kleinen Sechsecken zusammengesetzt. Die Beschaffenheit des Untergrundes (Straße, Wasser, Gebüsch, Hügel usw.) wirkt sich auf eine einzelne Auseinandersetzung aus. So verändert sich die Kampfkraft einzelner Einheiten, wie schon bei Nectaris, auf unterschiedlichem Gelände etwas. Zudem erhält eine Einheit, für geschlagene Schlachten, Erfahrungspunkte. Der Vorteil: Truppen mit größerer Erfahrung haben in weiteren Kämpfen die besseren Überlebenschancen. Jede Kampftruppe besteht aus jeweils acht Fahrzeugen eines bestimmten Typs. Bei Kämpfen werden die Truppen natürlich reduziert. Angeschlagene Armeen können aber in speziell dafür vorgesehenen Anlagen wieder auf volle Stärke gebracht werden. Zusätzlich sind in einigen Spielstufen Fabriken verteilt, die Nachschub produzieren können — vorausgesetzt Ihr erobert diese Nachschubbasen.

Erscheinen soll Battle Isle, das übrigens fast komplett per Joystick zu steuern sein wird, ungefähr Mitte des Jahres für Amiga, ST und PC. *mh*

high TECH & TRAKTOREN

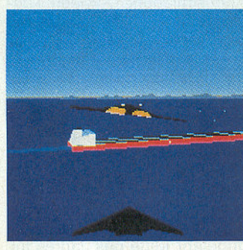


Den unruhigen Zeiten zum Trotz wird bei Microprose gerade an einigen neuen Militärsimulationen gearbeitet. Selbst ein Bombenalarm am Flughafen konnte uns nicht davon abhalten, einen Blick auf "Gunship 2000" und den Stealthbomber "F117A Nighthawk" zu riskieren.


Mike "Freedom" Stinglewood

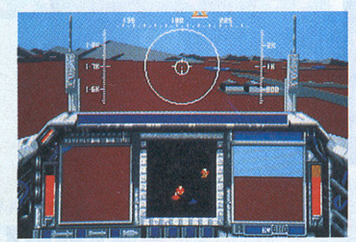
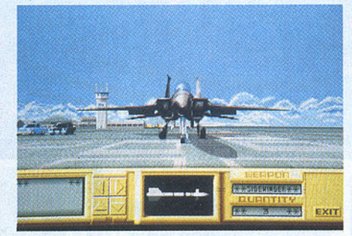

Die Büros von Microprose


Der Apache knattert wieder

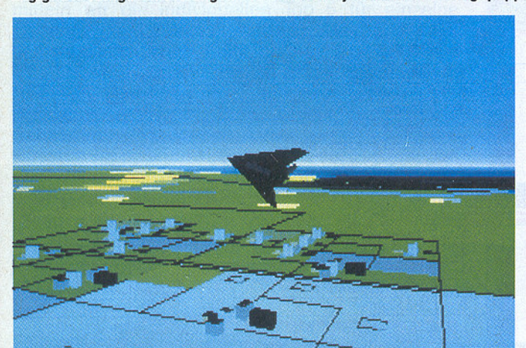

Ein Tanker im Visier der F117A



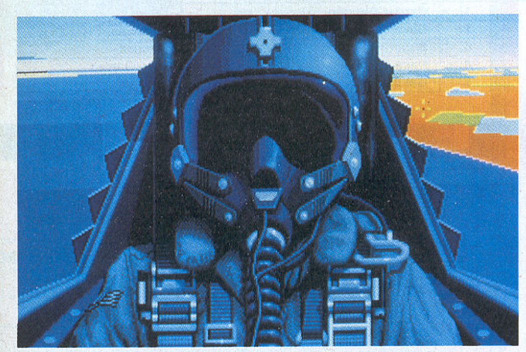
Ein Klassiker kehrt zurück: Gunship 2000 ist die aufgebohrte Neuauflage der berühmten Simulation (MS-DOS/VGA)

Zügig: Die Amiga-Umsetzungen von Railroad Tycoon und der aufgepeppte F15 Strike Eagle II sind fast fertig



Jetzt fliegt er wieder, der Stealthbomber (MS-DOS/VGA)



Der F15 Strike Eagle II fliegt nun auch auf dem Amiga

Simulationsprofi Microprose ist im Moment ganz schön rührig. Gut ein halbes Dutzend neuer Programme, nebst Amiga- und ST-Umsetzungen einiger älterer Titel, sind für dieses Jahr geplant. Grund genug, für unseren "fliegenden" Reporter Michael Hengst sich in das nächste Flugzeug zu setzen und den Microprose-Büros in England einen kleinen Besuch abzustatten.

Nach kurzem Zwischenaufenthalt in Manchester ging es zum Maelstrom-Programmierteam unter Mike Stinglewood in Liverpool. Diese Burschen werkeln gerade an den letzten Feinheiten für "Flames of Freedom", das unter dem Microprose-Label Rainbird in Kürze erscheinen wird (siehe Test in der nächsten Ausgabe). Am nächsten Tag ging die Reise weiter zu dem malerischen kleinen Städtchen Tetbury. Hier hat Microprose in ländlicher Idylle (direkt nebenan steht ein Hersteller für Landmaschinen) Ende letzten Jahres seine neuen Büros bezogen. Peter Jones, der Marketing-Boß von Microprose England lästerte: "Im Sommer wimmelt es in Tetbury nur so von amerikanischen Touristen. Hier steht nämlich das Haus, in dem Lady Diana (Frau von Prinz Charles, dem englischen Thronerben) aufgewachsen ist. Man muß sich das vorstellen. Da kommen die Leute von so weit her, nur um sich die Rückwand von Lady Di's Haus zu betrachten und zu fotografieren." Leider verhinderte der dichte englische Nebel einen eingehenderen Blick und ein Foto dieser berühmten Rückwand. Dafür gab's in den Räumlichkeiten von Microprose etwas mehr zu sehen.

Momentan wird fleißig an den Amiga- und ST-Umsetzungen zu "F15-Strike Eagle II" und "Railroad Tycoon" gebastelt. Besonders beeindruckend war die frühe Fassung der F15-Amiga-Version, die nicht nur grafisch ordentlich aufgepeppt wurde. Statt der vier Einsatzgebiete, mit den PC-Piloten auskommen müssen, hat man noch zwei weitere Landschaften mit eingebaut. Zudem wurde besonders viel Wert auf größere Missionsvielfalt gelegt. Jetzt gibt's nicht nur mehr Aufträge, sondern auch erheblich mehr Bodenziele als in der PC-Fassung von F15 II. Erfreulich: einige Features haben die Programmierer von der Automatenversion übernommen (z.B. den gelben Pfeil, der das nächste Ziel anzeigt).

Während Railroad Tycoon für den Amiga fast fertig ist (eine 1:1-Umsetzung der PC-VGA-Fassung), wird an einigen neuen Spielen noch fieberhaft gearbeitet. So konnten wir schon jetzt eine frühe Version des Stealth-Bomber-Nachfolgers F117A Nighthawk bestaunen. Im Gegensatz zum Vorgänger wird F117A mit einigen Neuheiten aufwarten. So gibt es nun satte neun Einsatzgebiete in ausgefüllter 3-D-Grafik, inklusive einem Irak-Szenario (siehe Interview mit "Wild Bill" Stealey in der *POWER PLAY 4/91*). Neu sind hier die Grafiken für Nachteinsätze und Explosionen. F117A machte schon jetzt einen sehr guten Eindruck, so daß wir auf das endgültige Programm, das im Sommer für PCs erscheinen soll, gespannt sein können. Ebenfalls einen hervorragenden Eindruck hinterließ Gunship 2000. Der Nachfolger zum Simulationsknüller "Gunship" wird mit einer ganzen Reihe neuer Features aufwarten. So kann der Hubschrauberpilot zwar immer noch mit dem Kampfhubschrauber "AH 64 Apache" durch die Pixelwolken brausen, zusätzlich werden aber weitere Helikopter zur Auswahl stehen (z.B. die berühmte Cobra). Außerdem seid Ihr nun nicht mehr alleine in der Luft. So werden einige Missionen mit einem ganzen Hubschraubergeschwader geflogen. Soloaufträge, Trainingsmissionen und ein kompletter digitaler Krieg runden die Missionsvielfalt in einem Europa- und einem Wüstenszenario ab. Wem die vorhandenen Aufträge nicht ausreichen, der kann mit einem eingebauten Missionseditor eigene Einsätze zusammenbasteln. Grafisch soll sich Gunship 2000, das noch in diesem Frühjahr für PCs erscheint, von der Zuckerseite präsentieren — vorausgesetzt, Ihr habt einen flotten AT mit VGA-Karte. Zwar wird auch EGA-Grafik unterstützt, allerdings kommen die zahlreichen Digi-Bilder und die ausgefüllten 3-D-Grafiken erst mit 256 Farben und einem fixen Computer richtig zur Geltung. Selbstredend gibt es neben der Aussicht aus dem eigenen Cockpit auch alternative Blickwinkel, aus denen Ihr das Simulationsgeschehen betrachten könnt. Die geballte Simulationspracht von Gunship 2000 wird ebenso wie F117A allerdings ihren Preis haben. Um die 130 Mark werden wohl beide Programme kosten.

Neben den High-Tech-Simulationen haben wir auch schon einen Blick auf das geplante Rollenspiel "Darklands" geworfen. Darklands wird allerdings nicht vor Ende des Jahres und nur für PCs erscheinen.

mh




CHARTS

COMPUTER SPIELE

USA

	TITEL	HERSTELLER
1.	The Secret of Monkey Island	Lucasfilm Games
2.	Links	Access
3.	Rise of the Dragon	Sierra
4.	Red Baron	Dynamix
5.	Bane of the Cosmic Forge	Sir-Tech
6.	King's Quest V	Sierra
7.	Ultima VI	Origin
8.	Railroad Tycoon	Microprose
9.	Buck Rogers	SSI
10.	Wing Commander	Origin

Großbritannien

	TITEL	HERSTELLER
1.	Teenage Turtles	Imageworks
2.	Robocop II	Ocean
3.	Powermonger	Electronic Arts
4.	Golden Axe	Virgin
5.	Hollywood Collection	Ocean
6.	Speedball II	Imageworks
7.	Narc	Ocean
8.	SCI	Ocean
9.	F19 Stealth Fighter	Microprose
10.	Tournament Golf	Elite

VIDEO SPIELE

Japan

	TITEL	SYSTEM	HERSTELLER
1.	Super Mario World	Super Famicom	Nintendo
2.	Super Mario Land	Game Boy	Nintendo
3.	Dr. Mario	Game Boy	Nintendo
4.	F1-Race	Game Boy	Nintendo
5.	Akumajuo Special	Nintendo	Konami
6.	Dr. Mario	Nintendo	Nintendo
7.	Tetris	Game Boy	Nintendo
8.	F-Zero	Super Famicom	Nintendo
9.	Twin Bee	Game Boy	Konami
10.	Pac-Man	Game Boy	Namcot

USA

	TITEL	SYSTEM	HERSTELLER
1.	Super Mario Bros. III	Nintendo	Nintendo
2.	Tetris	Game Boy	Nintendo
3.	Dr. Mario	Nintendo	Nintendo
4.	Play Action Football	Nintendo	Tecmo
5.	Tetris	Nintendo	Nintendo
6.	Super Mario Land	Game Boy	Nintendo
7.	Teenage Turtles	Game Boy	Konami
8.	Castlevania III	Nintendo	Konami
9.	Dr. Mario	Game Boy	Nintendo
10.	Blades of Steel	Nintendo	Konami

SPIELAUTOMATEN

Japan

	TITEL	HERSTELLER
1.	Final Lap II	Namco
2.	US Navy	Capcom
3.	Raiden	Tecmo
4.	Space Gun	Taito
5.	World Stadium '90	Namco

USA

	TITEL	HERSTELLER
1.	Teenage Mutant Ninja Turtles	Konami
2.	Final Fight	Capcom
3.	Combatribes	American Technos
4.	WWF Superstars	American Technos
5.	Pit Fighter	Atari Games

Deutschland

	TITEL	HERSTELLER
1.	Carrier Airwing	Capcom
2.	Caveman Ninja	Data East
3.	Super Pang	Mitchell
4.	Race Drivin'	Atari Games
5.	Gal's Panic	Kaneko

LESER-HIT

		TITEL
1.	(1)	Pirates
2.	(2)	Indiana Jones and the last Crusade
3.	(11)	The Secret of Monkey Island
4.	(3)	Populous
5.	(16)	Powermonger
6.	(6)	Kick Off II
7.	(—)	Lemmings
8.	(9)	Turrican
9.	(4)	Sim City
10.	(15)	Rainbow Islands
11.	(7)	Zak McKracken
12.	(8)	Wing Commander
13.	(17)	Cadaver
14.	(5)	Wings
15.	(20)	Dungeon Master
16.	(12)	Their finest Hour
17.	(10)	Klax
18.	(19)	Railroad Tycoon
19.	(—)	F16-Falcon
20.	(14)	Ultima VI

ATTACK

Jeden Monat stimmen die *POWER-PLAY*-Leser darüber ab, wer in die Top 20 kommt. Neben der Gesamtwertung, die alle Systeme berücksichtigt, ermitteln wir die individuellen Top 5 für einzelne Computer- und Videospielsysteme. Um bei den Leserhits mitzumachen, müßt Ihr uns die beigeheftete Mitmachkarte zurückschicken (Ihr findet sie nach Seite 42). Dort könnt Ihr Eure drei aktuellen Lieblingsspiele eintragen. Bitte vergeßt nicht, Euren Computertyp anzugeben. Unter allen Einsendern verlosen wir diesmal ein Lynx mit zwei Spielen, das uns freundlicherweise von der Firma Atari zur Verfügung gestellt wurde. Außerdem gibt's jeden Monat etliche Computer- und Videospiele zu gewinnen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. *mg*



Der Hauptpreis: ein Lynx mit zwei Spielen

Die Gewinner von Ausgabe 3

Den Amiga hat gewonnen: Manfred Paix aus Ludwigsburg. Je ein Spiel geht an Andreas Auth in Kleinostheim, Stefan Heins in Bevern, Markus Lasermann in Schwäbisch Gmünd, Marco Seizer in Neumünster und Ivo Sele in FL-Vaduz.

TPARADE

HERSTELLER	WIE LANGE DABEI
Microprose	41. Monat
Lucasfilm Games	17. Monat
Lucasfilm Games	2. Monat
Electronic Arts	22. Monat
Electronic Arts	3. Monat
Anco	7. Monat
Psygnosis	1. Monat
Rainbow Arts	8. Monat
Maxis	16. Monat
Ocean	11. Monat
Lucasfilm Games	30. Monat
Origin	3. Monat
Imageworks	4. Monat
Cinemaware	4. Monat
FTL	30. Monat
Lucasfilm Games	14. Monat
Domark	6. Monat
Microprose	3. Monat
Spectrum Holobyte	20. Monat
Origin	7. Monat

LESER HITS

Amiga
1. Pirates
2. Indiana Jones Adv.
3. Kick Off II
4. Monkey Island
5. Powermonger

Atari ST
1. Cadaver
2. Dungeon Master
3. Rainbow Islands
4. Pirates
5. Monkey Island

C 64
1. Pirates
2. Turrican
3. Zak McKracken
4. Maniac Mansion
5. Rainbow Islands

MS-DOS
1. Wing Commander
2. Monkey Island
3. Populous
4. Indiana Jones Adv.
5. Railroad Tycoon

PC-Engine
1. Son Son II
2. Aero Blasters
3. Afterburner
4. Tiger Heli
5. Bloody Wolf

Mega Drive
1. Phantasy Star II
2. Populous
3. Thunder Force III
4. Super Shinobi
5. Strider

Sega Master
1. Wonderboy III
2. R-Type
3. Phantasy Star
4. Shinobi
5. Golden Axe

Nintendo
1. Faxanadu
2. Zelda II
3. Super Mario II
4. Silent Sevice
5. Guardian Legend



LYNX

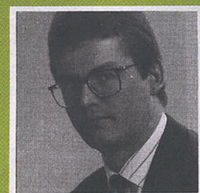
Atari Computer GmbH
Frankfurter Str. 89-91
6096 Raunheim

VERKAUFS HITS

1. Blue Lightning – Epyx
2. Chip's Challenge – Epyx
3. Gates of Zendocon – Epyx
4. Klax – Atari
5. Electrocop – Epyx
6. Gauntlet – Atari
7. Slimeworld – Epyx
8. Ms. Pac-Man – Atari
9. Road Blasters – Atari
10. Xenophobe – Atari

Einsame INSEL

- Klax
- Shanghai
- Chaos strikes back
- Larry III
- Motor Psycho



Thomas Huber ist Verkaufsleiter bei Atari für Consumer-Produkte und auch privat einem Spielchen nicht abgeneigt

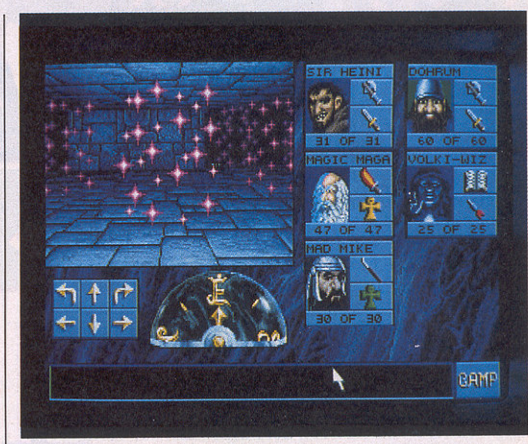
AUGENSCHMAUS

Eye of the Beholder

Vor gut drei Jahren startete der amerikanische Softwareriese SSI mit "Pool of Radiance" die Computerserie zu der beliebten AD&D-Brett-Rollenspielreihe. Im Laufe der Jahre wurde die Serie ordentlich erweitert. Fantasy-Krieger und Magier tobten sich an den beiden Fortsetzungen zu Pool of Radiance ("Curse of the Azur Bonds", "Secret of the Silver Blade") genauso aus, wie an der Schwesterreihe ("Champions of Krynn"), die statt der "Forgotten Realms"-Welt in dem AD&D-"Dragonlance"-Szenario spielt.

Alle Spiele hatten das gleiche Grundprinzip: Kleine 3-D-Dungeon-Fenster im "The Bards Tale"-Stil, ein taktisches Kampfsystem, bei dem auf einer Karte, die aus der Vogelperspektive gezeigt wird, die Spielfiguren rundenweise Monster vertrimmen können und einen Haufen Text. Mit dem neusten AD&D-Computerstreich, dem Programm "Eye of the Beholder", wurde von SSI in Zusammenarbeit mit dem Programmierteam von Westwood ein komplett neues Spielsystem entwickelt, das die alte Reihe nicht ersetzen, aber ergänzen soll. Die "Legend"-Reihe kehrt dem alten System vollkommen den Rükken — die Legend-Serie bietet das AD&D-Regelwerk im Gewand eines "Dungeon Masters".

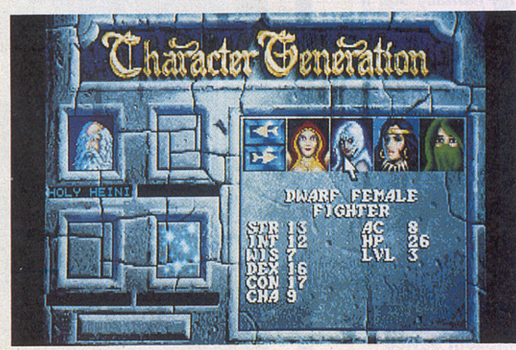
Eye of the Beholder, das erste Programm aus der Legend-Reihe, spielt in der schon aus Pool of Radiance bekannten Forgotten-Realms-Welt. Eine böse Macht treibt in der Stadt Waterdeep ihr Unwesen. Die städtischen Behörden sind machtlos und suchen angst-



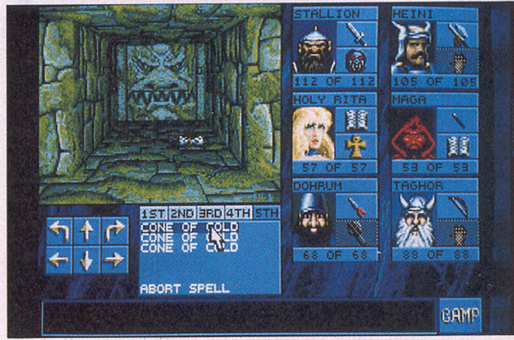
Die Qual der Wahl: welchen Teleporter nehmen wir? (MS-DOS/VGA)



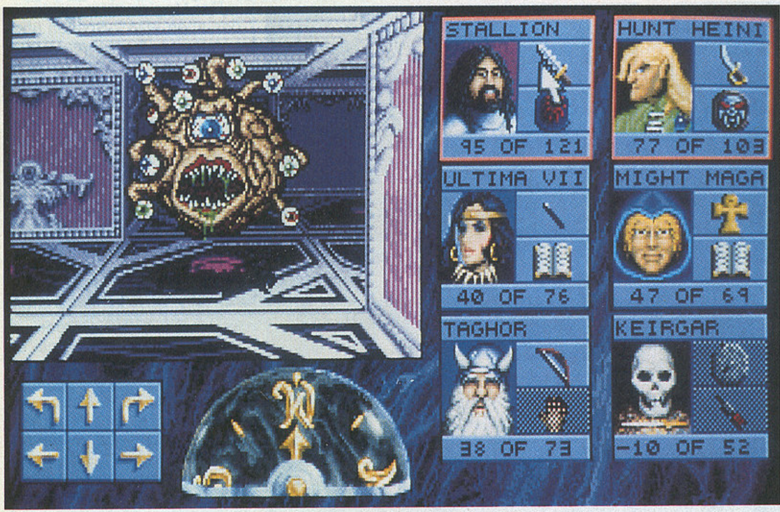
Überraschung: Hinter der Tür warten schon die nächsten Monster (MS-DOS/VGA)



Charakterbasteln per Mausklick leichtgemacht (MS-DOS/VGA)



Selbst die Türen sehen hier gefährlich aus (MS-DOS/VGA)



Der böse Beholder wartet am Ende des Abenteuers auf Eure Helden (MS-DOS/VGA)

schlotternd ein paar knackige Helden, die dem Übel den Garaus machen. Was und wer der Bösewicht ist, weiß man nicht genau, nur wo er seine finsteren Ränke schmiedet, ist bekannt — in den feuchten Kellern unter der Stadt (in die trauen sich noch nicht mal die Stadtwachen hinein). Hier kommt Ihr zum Zuge. Vier eigene Charaktere könnt Ihr erschaffen, um in den Gewölben für Ruhe und Ordnung zu sorgen (später können unterwegs noch bis zu zwei weitere Spielfiguren, sog. NPCs mit in die Crew aufgenommen werden). Wie schon aus anderen AD&D-Programmen bekannt, stehen Euch sechs Rassen (vom Zwerg zum Halbelfen) und sechs Klassen (vom Dieb zum Paladin) zur Verfügung, um die Wunschtruppe aufzustellen. Schon bei der Erschaffung der eigenen Truppe wird der große Unterschied der Legend-Serie zu den anderen Spielen deutlich. Statt Textreihen, Zahlenkolonnen und Winzbildchen werden hier die Charaktere per Mausklick zum Leben erweckt und ein passendes Portrait aus einer Reihe schmucker Heldenbilder ausgesucht. Anstelle des wenig ansprechenden Hintergrunds bei den alten Titeln präsentieren sich hier die neuen Charaktere im wahrsten Sinne des Wortes auf einer Marmorplatte.

Seid Ihr mit der Zusammenstellung Eurer Party zufrieden, beginnt das Abenteuer in der obersten Etage des insgesamt zwölf Stockwerke tiefen Labyrinthes. Wer schon mit den anderen AD&D-Spielen Erfahrung gesammelt hat, wird gewaltig überrascht sein. Im besten Dungeon-Master-Stil werden die Labyrinthgänge in 3-D-Grafik angezeigt. Allerdings hat man sich bei SSI nicht damit begnügt, das Dungeon nur aus einfachen Steinquadern zu errichten. So verändert sich die Grafik der Wände, je nachdem, in welchem Bereich des Dungeons Ihr Euch herumtreibt. Die ersten drei Stockwerke gehören zur Kanalisation der Stadt — moderige Wände und schlammbedeckter Boden inklusive. Später gibt es noch Felsenlabyrinthe, moosbewucherte Wände und Dungeon-Levels im Aztekenstil. Wie schon beim klassischen Vorbild, verbergen sich an den Wänden Türen, Schalter, Knöpfe und Geheimgänge. Um einen Knopf zu drücken oder einen der zahlreichen Gegenstände aufzusammeln, reicht ein einfacher Mausklick aus. Der neuen Grafik angepaßt wurde auch das Kampfsystem. Statt rundenweisem taktischen Monsterprügeln laufen Auseinandersetzungen bei Eye of the Beholder in Echtzeit ab. Monster, die sich alleine oder in ganzen Gruppen in dem Labyrinth herumtreiben, können schon auf weite Entfernung gesehen werden. Nachteil des Sichtkontaktes: Die

Gut!

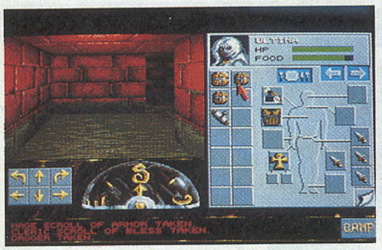


Wem die bisherigen AD&D-Rollenspiele zu kompliziert waren, darf aufatmen. Eye of the Beholder ist ein Fantasy-Opus, bei dem auch Einsteiger ohne Probleme zurechtkommen. Von der einfachen "Klick-mich"-Steuerung bis zur sorgfältigen deutschen Übersetzung aller Texte ist alles professionell durchgestylt; auch die Puzzles sind mit etwas Logikgegrüble lösbar. Warum aber wurden die meisten Dungeon-Etagen derart verzwickt gestaltet? Da jegliche Art von Automapping fehlt, bleibt dem armen Spieler nichts weiter übrig, als mühsam Karten von Hand zu zeichnen (oder sich oft zu verlaufen). Eine Delikatesse für sich sind die Grafiken, die für diesen Fauxpas halbwegs entschädigen. Die schön animierten Monster sind auf einem VGA-PC ein optischer Leckerbissen und sehen auch auf dem Amiga gut aus, da hier der 32-Farben-Modus genutzt wird. Gruselstimmung macht sich breit, da in jeder Ecke eine eindrucksvolle Riesenspinne oder anderes Getier lauern kann. Das Ausschauhalten nach neuen schaurig-schönen Monstern bleibt dann auch der wesentliche Motivationsspender. Die Puzzles sind ganz nett, aber hoffnungslos bei "Dungeon Master" geklaut; das Spielprinzip beschränkt sich ansonsten aufs Rumlaufen, Einsammeln und Zuhauen. Ein ansprechendes Programm, aber wegen dieser Schönheitsfehler nicht der erhoffte Oberknaller.

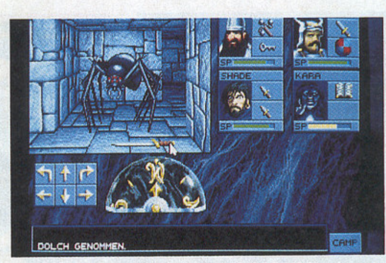
Gut!



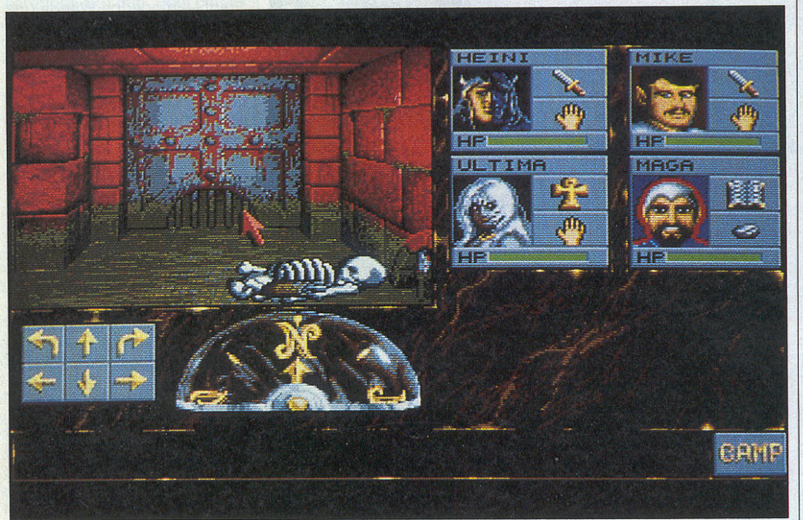
Gut geklaut, ist das erste, was einem beim Anblick von Eye of the Beholder einfällt — die Dungeon-Master-Macher von FTL dürften langsam ernsthafte Kopfschmerzen bekommen. So deftig hat sich noch niemand am Klassiker bedient. Allerdings macht sich nach anfänglicher Begeisterung über die tollen VGA- und Amiga-Grafiken sowie dem stimmungsvollen Sound leichte Ernüchterung breit. So sind den Programmierern von Eye of the Beholder einige unschöne Schnitzer passiert, die das Fantasy-Vergnügen etwas trüben. So wurde es nicht nur versäumt, an kleinen Details zu feilen (ein Monster unter einer sich schließenden Tür trägt keinen Schaden davon). Ärgerlicher ist hier die Tatsache, daß Monster, die einmal von Euch beseitig worden sind, immer wieder neu auftauchen. Dies fällt besonders unangenehm auf, wenn die Party sich mit knapper Not durch Monsterscharen geprügelt hat, nur um auf dem Rückweg den gleichen Viechern noch mal über den Weg zu laufen. Daß man außerdem im Gegensatz zu den alten AD&D-Titeln nur einen einsamen Spielstand speichern kann, nehme ich den Programmierern übel — wer einen Reservespielstand braucht, muß das Programm verlassen und wild umherkopieren. Selbst die Story, sonst das Glanzstück bei AD&D-Titeln, ist wenig aufregend. Eye of the Beholder ist trotz dieser kleinen Ungereimtheiten ein tolles Rollenspiel, das sich vor allem dank der einfachen Bedienung für Einsteiger zum Reinschnuppern in das Genre eignet. Ausgesprochene Rollenspielexperten werden aber am niedrigen Schwierigkeitsgrad schwer zu schlucken haben und sollten sich lieber mit dem gehaltvolleren "Bane of the Cosmic Forge" von Sir-Tech die Nächte vertreiben.



Der typische Charakterbildschirm (Amiga)



Beholder kommt in Deutsch (MS-DOS/VGA)



Dieser Bursche ist nicht mehr aus der Kanalisation herausgekommen (Amiga)


Der Herrscher von Waterdeep hat Probleme (MS-DOS/VGA)

STECKBRIEF

Genre: Rollenspiel
Hersteller: SSI, Zirka-Preis: 120 Mark

MS-DOS 79 %	**AMIGA**
Grafik: 82 % Sound: 74 %	in Vorbereitung
Schwierigkeit: mittel	
ATARI ST	**C 64**
nicht geplant	nicht geplant

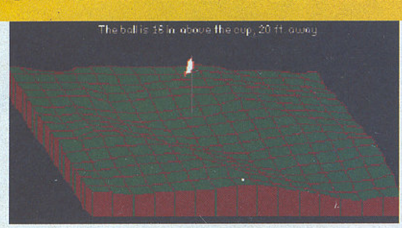
Monster sehen Euch ebenfalls und verfolgen Eure Party durch die Gänge. Kommt es zur Auseinandersetzung, können nur die beiden vordersten Charaktere auf Knopfdruck mit Nahkampfwaffen (Säbel, Axt) auf die Gegner einschlagen. Spielfiguren in den hinteren Rängen müssen mit Pfeil und Bogen, Wurfgeschossen oder Magie den Finsterlingen zu Leibe rücken. Trifft einer Eurer Helden ein Monster, wird kurz angezeigt, wie viele Trefferpunkte dabei dem Gegner abgezogen worden sind. Hat der Charakter einen Bogen samt Pfeilen oder ein Wurfgeschoß, fliegt dieses "richtig" auf die Feinde zu. Nach dem Kampf können die so abgeschossenen Gegenstände wieder aufgesammelt werden. Ebenfalls grafisch sind Zaubersprüche zu sehen, die Eure Magier auslösen. So schweben z.B. Feuerbälle durch die Gänge und explodieren beim Aufprall.

Das Magiesystem wurde aus den alten AD&D-Spielen übernommen (Ausnahme: neue Zaubersprüche gibt's nicht automatisch nach einer Beförderung, sondern müssen erst auf Spruchrollen gefunden werden). Um einen Zauberspruch anwenden zu können, müssen Magier oder Priester den entsprechenden Spruch vorher lernen. Per Menü können die einzelnen Sprüche ausgewählt werden, die Eure Magier benutzen sollen. Nun muß die Party ein paar Stündchen schlafen (erwünschter Nebeneffekt: Charaktere werden von Priestern geheilt), damit die Zauberer die magischen Formeln im Gedächtnis behalten. Ein Klick und der Spruch wird ausgelöst. Danach ist der Zauber futsch und muß wieder neu erlernt werden. Glücklicherweise müssen die einzelnen Formeln bei Eye of the Beholder nicht jedesmal neu angegeben werden, sondern die zuletzt eingestellte Kombination wird automatisch bei der nächsten Rast gelernt.

Neben der 3-D-Ansicht des Labyrinthes befindet sich am rechten Bildrand für jeden Charakter ein kleines Portrait. Hier werden die Waffen angezeigt, die die Figur in den Händen hält, sowie der aktuelle Gesundheitszustand. Ein Klick auf den Charakterkopf und ein Extrabild erscheint, in dem angezeigt wird, was die Figur alles mit sich herumschleppt. Wie bei Dungeon Master ist hier ein Körper abgebildet. Den verschiedenen Körperteilen sind kleine Felder zugeordnet, die es Euch erleichtern, dem Charakter Gegenstände zu geben. So passen die neuen Stiefel nur, wenn Ihr sie auf das Schuhfeld legt. Um die Charaktere bei Laune und Kampfkraft zu halten, müßt Ihr sie regelmäßig mit Nahrung versorgen — mit leerem Bauch lassen sich die Monster schlecht verhauen. Unterwegs trefft Ihr allerdings nicht nur auf Monster, sondern auch auf Gesinnungsgenossen, die sich Eurer Party anschließen wollen, einen Auftrag anbieten oder Hinweise verteilen.

Eye of the Beholder erscheint komplett in Deutsch (Handbuch und Bildschirmtexte) für PC und Amiga (1 MByte). Die PC-Version benötigt mindestens 640 KByte RAM und unterstützt CGA-, EGA- und VGA-Grafikkarten sowie AdLib- und Soundblaster-Karten.
mh

DIE VORSTELLUNG ES MIT 60 GOLFPROFIS AUFZUNEHMEN SCHEINT IHNEN GEWAGT? AUF UNSEREN BAHNEN IST DAS NORMAL.

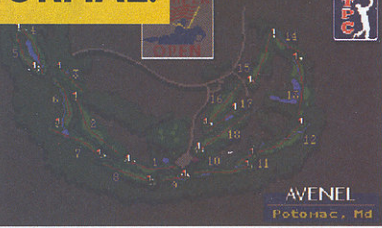




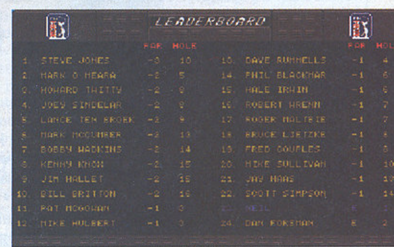












PGA TOUR® Golf ist kein gemütlicher Sonntagsspaziergang.

Auf der U.S. PGA TOUR Golfplatz treten Sie gegen 60 Spitzenprofis an. Und das unter echten Turnierbedingungen und auf den vier schwierigsten Spielbahnen, die Sie jemals gesehen haben.

PGA TOUR Golf beurteilt wie ihre Gegner, zum Beispiel Fuzzy Zoeller, Craig Stadler oder Paul Azinger mit jedem Loch zurechtgekommen wären. Eine ständig aktualisierte Spitzentafel teilt Ihnen die Ergebnisse mit.

Um es noch ein bißchen schwieriger zu machen, müssen Sie beim PGA TOUR Golf auch die Windverhältnisse beachten und mit einer Ballposition außerhalb des Grüns fertigwerden. Sie können jedes Loch wie von einem Hubschrauber asu im 3D-TV Bild betrachten.

Wenn Sie also gedacht hatten, daß Golf ein Sport für nette Herren in schicken Pullovern ist, dann wird PGA TOUR Golf Sie bestimmt dazu bringen, diese Meinung noch einmal zu überdenken.

Erhältlich als IBM/ PC, AMIGA und MEGA DRIVE

Der **MEGA DRIVE** Batterie-Backup kann die daten von bis zu 22 golfern speichern.

TPC, TPC at Sawgrass, TPC at Avenel, PGA West, PGA TOUR, THE PLAYERS Championship, The Kemper Open sind eingetragene Warenzeichen.

PGA TOUR GOLF

ELECTRONIC ARTS®

Electronic Arts Rushware Bruchweg 128-132 D-4044 Kaarst 2 Tel: 02101/607-0 Fax: 02101/607-111

Wer sagt denn, daß Fantasyhelden tagaus, tagein nur Monster mordend und Prinzessinnen rettend auf Achse sind? Auch der knurrigste Kämpfer und der professionellste Paladin entspannen sich gerne bei einem Humpen Met, lauschen lieblichen Bardengesängen und schwätzen mit ein paar Kumpels. Angesichts solcher Geselligkeit ist es kein Wunder, daß zum Jahrestag der siegreichen Schlacht von Kernen zu einer Art Klassentreffen gebeten wird. Die Gastgeber, die tapferen Solamnic-Ritter, veranstalten eine ordentliche Jubiläumsparty mit illustren Ehrengästen: Die Champions von Krynn werden erwartet, welche damals die Machenschaften des bösen Draconian Myrtani beendeten. Jene Champions waren die Spielfiguren, die Ihr (hoffentlich erfolgreich) durchs Vorgängerspiel "Champions of Krynn" gesteuert habt. Gut ein Jahr später schiebt SSI endlich den zweiten Teil nach, der wie der Vorgänger im "Dragonlance"-Szenario der AD&D-Rollenspielwelt stattfindet. Ihr könnt Eure Spielfiguren aus Champions of Krynn übernehmen oder mit ganz frischen Helden starten. Man muß den Vorgänger nicht unbedingt gespielt haben, um bei der Fortsetzung "Death Knights of Krynn" durchzusteigen. Die ausführliche Dokumentation erklärt Regelwerk und Szenario sehr genau.

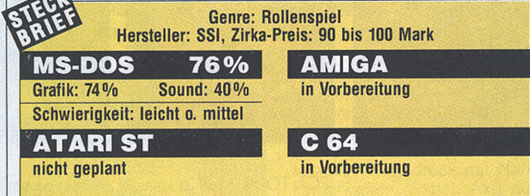
Nun wäre das ein recht langweiliges Rollenspiel, wenn die Wiedersehensfete friedlich über die Bühne gehen würde. Doch gemach, ungeduldige Helden, gewaltiges Unheil wird Euch nur allzuschnell in neue Abenteuer führen. Sir Karl, ein nobler Ritter, der im Vorgängerspiel einen bildschönen Heldentod starb, flattert plötzlich auf einem Skelettdrachen vorbei und stößt verbale Unfreundlichkeiten aus. In seinem Gefolge platzen Skelett-Krieger in die Party und sorgen für ein tüchtiges Handgemenge. Hinter dem unheimlichen Zwischenfall steht ein Finsterling namens Lord Soth, der die Leichen ehrenwerter Ritter sammelt wie andere Leute Briefmarken. Mit viel bösem Zauber kann er aus ihnen untote Moderkrieger machen. Hat Soth genügend solcher "Death Knights" in seinen Reihen, will er mit ihnen die ganze Gegend erobern. Legt also die Serviette hin und verabschiedet Euch



Abteilung "Dinge, die man meiden sollte": eine Auseinandersetzung mit drei blauen Drachen (MS-DOS/EGA)

TOTEN RITTERN TRAUT MAN NICHT

Death Knights of Krynn



Genre: Rollenspiel
Hersteller: SSI, Zirka-Preis: 90 bis 100 Mark

MS-DOS 76%	AMIGA
Grafik: 74% Sound: 40%	in Vorbereitung
Schwierigkeit: leicht o. mittel	
ATARI ST	**C 64**
nicht geplant	in Vorbereitung

vom kalten Buffet: Ihr habt die ehrenvolle Aufgabe, diese grausige Bedrohung zu bekämpfen.

Das Grundspielprinzip unterscheidet sich nicht vom Vorgänger. Ihr stellt eine Party aus sechs Spielfiguren zusammen, um die neuen Geheimnisse im Lande Ansalon zu erkunden. Bis zu zwei computergesteuerte NPCs können sich im Spielverlauf dazugesellen. Die Party sollte gut gemischt mit Vertretern diverser Berufsklassen und Rassen besetzt sein. Menschen sind ganz gute Allround-Burschen, haben aber den Nachteil, daß sie nicht mehrere Berufe auf einmal erlernen können. Hat man einen netten Zwerg oder einen fidelen Elfen dabei, kann dieser z.B. sowohl Kämpfer als auch Magier werden. Solche Doppelmoppel-Brüder brauchen etwas länger, um genug Erfahrungspunkte für eine Beförderung zu sammeln. Langfristig sind diese Alleskönner aber eine echte Stütze, für die Ihr später noch dankbar sein werdet.

Ihr startet nicht mit mickrigen Level-1-Novizen, sondern mit Veteranen, die rund um Erfahrungslevel 7 angesiedelt sind. Die Kämpfer hauen entsprechend kräftig zu und die Magier sind schon ganz gut im Umgang mit fortgeschrittenen Zaubersprüchen drauf. Neben vielen bewährten Magieklassikern wie der nebulösen "Death Cloud" oder dem fetzigen "Delayed Blast Fireball" gibt es hier und da auch einen neuen Spruch.

Beim Herumlaufen in Städten und Dungeons wird die Grafik in einem Bildausschnitt aus der Sicht Eurer Party gezeigt. Kommt es zu einem Kampf, wird auf eine Seitenansicht umgeschaltet. Hier dürft Ihr jede Eurer Spielfiguren einzeln herummanövrieren, zaubern und zuhauen. Dieses taktische Kampfsystem ist ein wenig gewöhnungsbedürftig, hat aber viel spielerischen Tiefgang. Bei Gefechten mit schwachen Monstern könnt Ihr Eure Charaktere auch vom Computer steuern lassen.

Löblicherweise wird SSI von Death Knights of Krynn eine komplett übersetzte deutsche Version anbieten. Sowohl die Texte auf dem Bildschirm als auch die Handbücher werden ins Deutsche übertragen. Unsere Bildschirmfotos sind aus Aktualitätsgründen noch von der englischen Version, da die deutschen Übersetzungsarbeiten zu Redaktionsschluß noch nicht abgeschlossen waren.

Etwas Technik am Rande: Die Amiga-Umsetzung benötigt mindestens 1 MByte RAM. Die MS-DOS-Version unterstützt CGA- sowie EGA-Karten; unter VGA bekommt man nur EGA-Grafiken geboten. *hl*



Während die Horsd'oeuvres gereicht werden...



...platzt ein alter Bekannter in die Festlichkeit:



Aus Sir Karl ist ein Untoter geworden — igitt!



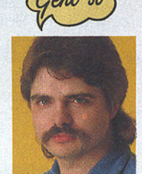
Auf dem Weg zum Garnisons-Friedhof (MS-DOS/EGA)



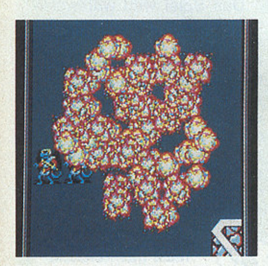


Bei einer guten Fernsehserie freut man sich jedesmal auf eine neue Folge, obwohl Hauptpersonen und Umgebung immer gleich sind. In gewisser Hinsicht — und jetzt kommt die mit Spannung erwartete Überleitung — hat Death Knights of Krynn diesen TV-Serien-Charme. Wer die älteren AD&D-Titel kennt, trifft auf ein vertrautes Kampf- und Magiesystem, die bewährte Steuerung und bekannte Charakterklassen. Story und diverse Monsterfeinheiten sind freilich neu, so daß sich der treue AD&D-Veteran gerne durch die neue Herausforderung ackert. Wenn SSI aber schon Fließband-Rollenspiele produziert, dann müßten sie etwas umfangreicher sein: Fortgeschrittene werden nicht mehr als eine Woche an den Death Knights zu knabbern haben. Beim nächsten Mal bitte etwas mehr Quantität.

Geht so



Was ist denn bloß bei SSI los? Mit jedem neuen Titel aus der klassischen AD&D-Rollenspielreihe bröckelte der Spielspaß ein klein wenig weg. Zwar wartet "Death Knights of Krynn" mit dem gewohnten Kampf- und Magiesystem sowie einer schönen Fantasy-Story auf, aber für meinen Geschmack ist bei diesem Spielsystem die Luft raus. Vor allem deshalb, weil alte Hasen, die schon mit den anderen AD&D-Titeln Erfahrung haben, dank des niedrigen Schwierigkeitsgrades hoffnungslos unterfordert werden. Zudem halte ich Death Knights für Neueinsteiger nur bedingt für geeignet, da ohne den spielerischen Hintergrund aus "Champions of Krynn" viel von der Geschichte verlorengeht. AD&D-Beginner sollten ihre Karriere lieber mit "Eye of the Beholder" (Test in dieser Ausgabe) starten.



Ein Scherflein Sivaks wird im Flammensturm geröstet



Gestatten, ich bin der Oberschurke: Lord Soth persönlich

Death Knights-Trivia

Death Knights of Krynn bietet Euch:

sechs Charaktere in der Party plus bis zu zwei computergesteurte NPCs.
ca. 90 Zaubersprüche
sieben Rassen
sieben Berufsklassen
fünf Schwierigkeitsgrade: Die Schwierigkeit der Kämpfe kann eingestellt werden. Um am meisten Spaß zu haben, sollte man die mittlere Einstellung unverändert lassen. Wer es sich zu leicht macht, bekommt außerdem weniger Erfahrungspunkte ab.

Monsterspezialitäten: Macht Euch auf viele Grabgestalten gefaßt. Neben alten Bekannten wie Vampire und Ghouls trifft man auch auf untote Wölfe, Drachen und Zombie-Riesen. Die reichhaltige Fauna hat erstmals auch ein paar Halb-Mensch-halb-Bestie-Kombinationen wie z.B. den Wertiger zu bieten. *hl*

Rollenspiel-Chinesisch

Was bedeutet eigentlich...

AD&D: Abkürzung für "Advanced Dungeons & Dragons". Es handelt sich um ein sehr populäres Rollenspielsystem der amerikanischen Firma TSR, das von SSI für Computer umgesetzt wurde. Ein weiteres AD&D-Spiel, das wir in dieser Ausgabe testen, ist "Eye of the Beholder".

Charakter: ...nennt man eine Spielfigur.

Party: Nicht nur ein Grund zum Feiern, sondern auch die Bezeichnung für eine Gruppe von Charaktere, die Ihr durch ein Rollenspiel steuert.

Beförderung: Für jeden siegreichen Kampf erhalten Eure Charaktere Erfahrungspunkte. Ist eine bestimmte Anzahl solcher Punkte gesammelt, kann der Charakter befördert werden. Das bedeutet, daß sich seine Eigenschaften verbessern, er härter zuschlagen und auch mehr Hiebe einstecken kann. Magiekundige lernen außerdem neue Zaubersprüche dazu.

NPC: Ein solcher "Non Player Character" taucht gelegentlich im Spielverlauf auf und bietet Euch seine Dienste an. NPCs helfen bei Kämpfen, aber sie werden vom Computer gesteuert. Ausnahme: Steht bei Death Knights Krynn ein Ritter in der Nähe des NPC, könnt Ihr dank dessen Autoritätsbonus die NPC-Steuerung in die eigenen Hände übernehmen. *hl*



Ein Kammerjäger ist in so einer Situation nicht schlecht (Amiga)

Ja, so warn's, die alten Rittersleut' (MS-DOS/VGA)

MEISTERHAFT

Cosmic Bane

Die kanadische Softwarefirma Sir Tech war bisher nur einem elitären Zirkel eingefleischter Rollenspielpuristen bekannt. Ihre fünfteilige "Wizardry"-Reihe verband eisenharte Komplexität mit einem mageren technischen Standard. Mit "Bane of the Cosmic Forge" wird sich das unverdiente Mauerblümchendasein hoffentlich ändern. Der neue Sproß der Wizardry-Reihe erschreckt nicht mehr durch simple Strichzeichnungen, sondern verwöhnt mit Labyrinthgrafiken im "Dungeon-Master"-Stil.

Elf Rassen bewerben sich um Aufnahme in Eure sechsköpfige Party. Mit einem speziellen Skill-System könnt Ihr die Helden elegant befördern. Den Zauberkundigen in Eurer Gruppe stehen nicht weniger als 77 unterschiedliche Sprüche zur Verfügung. Alle Monster sind animiert und werden mittels Maus pflegeleicht ins Jenseits befördert. Zahlreiche Charaktere im Spiel lassen sich auf ein Schwätzchen ein. Damit nicht genug, müssen von Euch zum Teil extrem haarige Puzzles und Rätsel gelöst werden. *vw*



Super!



Man nehme die spielerisch besten Elemente aus "Dungeon Master, der SSI-Serie und der "Bard's Tale"-Trilogie, würze alles mit einer atmosphärisch brillanten Fantasy-Geschichte und fertig ist ein Rollenspiel der Extraklasse. Allerdings sollten sich nur wettergegerbte Veteranen an diesen Brocken wagen, Neulinge verlieren schnell den Überblick. Programmierer Dave Bradley ist ein Meisterwerk gelungen: Bane of the Cosmic Forge ist das Beste, was einem Rollenspieler auf dem Amiga passieren kann.

STECKBRIEF

Genre: Rollenspiel
Hersteller: Sir Tech, Zirka-Preis: 120 Mark

MS-DOS 89%
Grafik: 65% Sound: 48%
Schwierigkeit: schwer

AMIGA 89%
Grafik: 63% Sound: 46%
Schwierigkeit: schwer

ATARI ST
nicht geplant

C 64
nicht geplant

CONSTANTIN SIEGT OHNEHIN

Spirit of Excalibur

Im Strategiespiel "Spirit of Excalibur" steuert der Spieler den edlen Sir Constantin, den Nachfolger des nicht minder edlen, aber leider verblichenen König Artus. Constantin ist damit nicht nur Herrscher über England, sondern auch Bewohner der Burg Camelot (10000 qm Wohnfläche, keine Heizung/Dusche, Toilette im Wald). Leider ist das mit dem Herrschen eher papiern, denn die Grafschaften führen ein recht deutliches Eigenleben. Entweder stattet er den rebellischen Provinzen selbst einen Besuch ab oder er schickt seine Stellvertreter. Dort angekommen, bleiben zwei Möglichkeiten: Morden, brandschatzen, plündern und dann reden oder erst reden und dann morden, brandschatzen und plündern.

Das Spiel wird wahlweise mit Maus, Joystick oder Tastatur gesteuert. Mit einem Mausklick zoomt man "tiefer" in die Landkarte, auf der man seine Mannen herumschiebt. Wenn man auf Personen trifft, kann man mit ihnen reden, ihnen Gegenstände aufzwängen, Magie anwenden (gibt's auch!) oder mit dem Schwert fuchteln. *al*

Geht so



Meine Gefolgschaft marschiert im vollen Trab, kann aber das Desaster nicht aufhalten: 870 Iren unter der Führung des Sire Ira besetzen London, putzen die Bürgerwehr weg und verschanzen sich. Das war's dann — der Big Ben ist fest in irischer Hand. Wer das Vorgängerprogramm "War in Middle Earth" kennt, ist fein raus: Er braucht sich kaum umstellen. Das System ist einfach zu bedienen, der Adlib-Sound schön englisch — und trotzdem will die rechte Laune nicht so richtig aufkommen. Spirit of Excalibur ist nicht schlecht, wird aber von der Masse der guten Strategiespiele schnell überholt.

STECKBRIEF

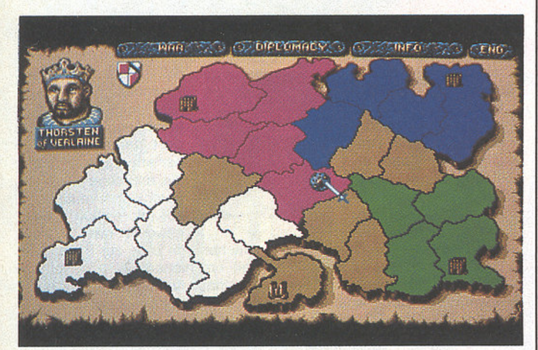
Genre: Strategie
Hersteller: Virgin, Zirka-Preis: 90 Mark

MS-DOS 64%
Grafik: 59% Sound: 52%
Schwierigkeit: mittel

AMIGA
in Vorbereitung

ATARI ST
in Vorbereitung

C 64
nicht geplant



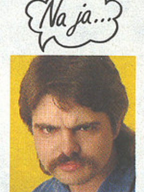
Vier Landesfürsten schlagen sich um den Königsthron (Amiga)

ADEL VERNICHTET

Feudal Lords

"Feudal Lords", ein Strategiespiel im "Defender of the Crown"-Stil, entführt Euch in ein mittelalterliches Fantasy-Land, das in rund 25 Provinzen zerfallen ist. Vier Landesfürsten streiten sich hier um die Krone des Reichs. Sind ausreichend Mitspieler vorhanden, übernimmt jeder einen der Fürsten. Fehlende Mitspieler werden vom Computer übernommen.

Per Mausklick dürfen Armeen angeworben werden, mit denen Ihr einzelne Ländereien überfallen und Eurem Besitz hinzufügen könnt. Der Herrscher, der alle Provinzen besetzt und die Konkurrenzfürsten erledigt, gewinnt. Das Erobern eines Landes ist recht einfach: Stellt eine Armee auf und schiebt diese dann über die Landkarte. Ist die gewünschte Provinz von keinem anderen Herrscher besetzt, wird einfach Eure Truppenstärke gegen die der Verteidiger aufgerechnet. Per Diplomatiemenü können Friedensverträge geschlossen werden. Zusätzlich müßt Ihr Handel treiben, Steuern erheben, Burgen bauen und Eure Untertanen versorgen. *mh*



Laut Anleitung wurde an Feudal Lords fast drei Jahre lang gearbeitet — das merkt man. Spielerisch und technisch (Teile des Programms sind in GFA-Basic) ist dieses Programm auf dem Stand von 1988 stehengeblieben. Zwar bietet Feudal Lords ein paar mehr spielerische Feinheiten als "Defender of the Crown" und die Grafik ist auch ganz nett, aber einige unschöne Eigenarten verhindern eine vernünftige strategische Spielplanung. So wird beispielsweise per Zufall entschieden, welcher Herrscher als nächster ziehen darf — wie man hier anständige Strategien entwickeln soll, ist mir schleierhaft.

STECKBRIEF

Genre: Strategie
Hersteller: Impressions, Zirka-Preis: 70 Mark

MS-DOS	AMIGA 59%
nicht geplant	Grafik: 38% Sound: 40%
	Schwierigkeit: mittel
ATARI ST	**C 64**
in Vorbereitung	nicht geplant

DRACHEN-PARSER

Drachen von Laas

Lange genug haben sie auf sich warten lassen, die "Drachen von Laas". Das Warten ist vorbei, das neugegründete Softwarehaus Attic schickt sie jetzt auf die Reise.

Drachen von Laas erscheint zwar auf den ersten Blick wie ein klassisches Text-Adventure, bietet darüber hinaus aber einige Besonderheiten. So geht Ihr z.B. mit zwei Charakteren auf die gefahrvolle Reise. Ihr schiedenen Waffen und Zaubersprüchen das jeweils Passende aus. Der deutschsprachige Parser versteht über 2000 Worte. Daneben könnt Ihr mit den Funktionstasten die gebräuchlichsten Befehle abrufen oder beliebige Tasten mit Euren eigenen Befehlen belegen. Zahlreiche Grafiken sorgen für die nötige Fantasy-Stimmung und können mit der Maus verschoben werden. *vw*

Zauberern sollte man sich vorsichtig nähern (Amiga)

steuert mit dem Parser einen jungen Kämpfer und einen Zauberer, die je nach der jeweiligen Aufgabe von Euch in den Einsatz geschickt werden. Die beiden Junghelden besitzen rollenspiel-übliche Charakterwerte und Hitpoints, die sich im Laufe des Spiels verbessern. Erst wenn sie über genug Ansehen im Land verfügen, dürfen sie sich durch königlichen Befehl auf Drachenjagd begeben. Vorher müssen zahlreiche kleinere Aufträge erledigt werden. Ihr müßt etwa einer Sumpfhexe eine gestohlene Spruchrolle abjagen, Bauern bei der Arbeit helfen oder ein Fischerdorf von einem Ungeheuer befreien.

Die Welt von Laas ist bevölkert mit umherwandernden Händlern und Monstern, die den Helden teilweise zufällig begegnen. Ihr könnt Handel treiben oder ein Schwätzchen halten. Kommt es zum Kampf, dann wählt Ihr zwischen ver-

Geht so

Sauber programmiert ist es ja, der Parser macht nur selten schlapp, Humor kommt auch nicht zu kurz — auf den ersten Blick sind die Drachen von Laas erstaunlich gut. Doch ich glaube nicht, daß ich der einzige bin, der seine liebe Not mit dieser Art von Spielen hat. Drachen von Laas ist sicherlich das Beste aller deutschen Text-Adventures, aber was nutzt's, wenn das Genre überholt ist? Und gleich weitergemäkelt: "Ein ordentlich aufgeräumtes Zimmer" ist überflüssig, "aufgeräumt" täte es auch. Das passiert derart oft, daß der arme Spieler fast die dreifache Menge durchkauen muß, die zur Information nötig gewesen wäre. Wäre Drachen von Laas zur Infocom-Zeit erschienen, wäre es eine ernsthafte Konkurrenz gewesen, heute gehört es — schade, schade — in die Oldie-Ecke.

Gut!



Freunde von Magnetic Scrolls-Adventures, denen im Laufe der Jahre der Nachschub ausgegangen ist, werden bei den Drachen von Laas nostalgische Gefühle bekommen. Das fängt schon bei der Grafik an: Hier wie dort wird detaillierte und ansehnliche Grafik geboten, die bei Bedarf nach oben verschoben wird. Auch der Parser, der diesmal der deutschen Sprache mächtig ist, versteht fast alle, noch so abwegigen Befehle des Spielers. Die Hintergrundgeschichte bringt die Fantasy-Atmosphäre stilvoll auf den Monitor und geizt nicht mit Humor. Die Rollenspielelemente sorgen für zusätzliche Abwechslung und Kurzweil.

STECKBRIEF

Genre: Adventure
Hersteller: Attic, Zirka-Preis: 100 Mark

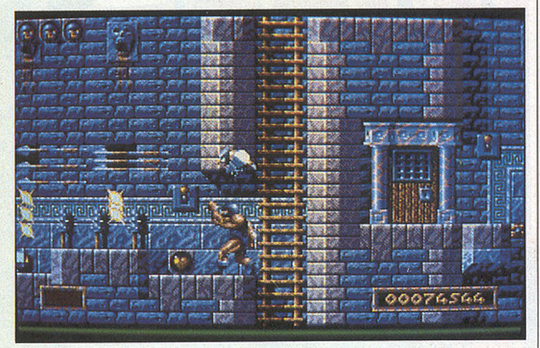
MS-DOS 66%	AMIGA 66%
Grafik: 57% Sound: —	Grafik: 57% Sound: —
Schwierigkeit: mittel	Schwierigkeit: mittel
ATARI ST	**C 64**
nicht geplant	nicht geplant



Im Dorf von Laas fängt alles an: Vier Himmelsrichtungen stehen zur Auswahl (Amiga).

EIN HERZ FÜR GÖTTER

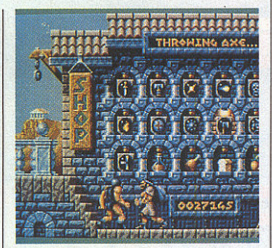
Gods



Der Möchtegerne-Gott experimentiert mit dem furiosen Dreifach-Speer (ST)

Jedes Spielprinzip, mit dem sich die Bitmap Brothers beschäftigen, scheint sich augenblicklich in pures Gold zu verwandeln. Mit "Xenon II" schufen sie einen Ballerklassiker, mit "Speedball" ein höchst innovatives Sportgeprügel, während "Cadaver" wiederum von Rollenspielern und Bildschirmabenteurern heiß geliebt wird. "Gods" ist das erste Produkt der Gebrüder, das unter der Piratenflagge des Renegade-Labels veröffentlicht wird. Da die Entwickler anscheinend jedem Genre maximal zwei Softwaretitel widmen, wandten sie sich damit dem Plattformspiel zu. In Gods steuert Ihr einen griechischen Helden, der eine sagenumwobene Monstermetropole erforschen (und überleben) muß, um die ersehnte Unsterblichkeit zu erlangen. Der Ort ist in vier Levels unterteilt, die jeweils von einem riesigen Wächter und ganzen Horden kleinerer Monster verteidigt werden: Man beginnt in der Stadt, darf danach den Tempel erkunden und landet schließlich in einem Irrgarten. Erfolgreiche Heroen treffen sich zur finalen Auseinandersetzung in der Unterwelt...

Gods unterscheidet sich sowohl im Aufbau der Levels, als auch im Verhalten der Monster von anderen Plattformspielen. Der jeweilige Weg zum Ausgang ist nicht fest vorgegeben, versteckte Bonusräume und geheime Teleporter, Hebel, Schalter und Falltüren lassen die Stadt zum El Dorado für Bildschirmabenteurer werden.



Welche Waffe hätten Sie denn gerne? Dieser Kaufmann handelt mit dem Tod (ST).





Eine Idealkombination aus technischer Brillanz, hervorragender Aufmachung und spielerischer Komplexität boten bisher nur wenige Computerspiele. Nach dem deutschen "Turrican II", ziehen jetzt die Bitmap Brothers mit "Gods" nach. Sowohl grafisch und akustisch ansprechend gestaltet, wurde der Spielspaß durch versteckte Extras und Bonushöhlen, geheime Schatzkammern und gemeine Fallen kräftig aufpoliert. Die Schattenseite des Edelprodukts: Gods ist kein schnelles Spiel, trotz der vielen Extrawaffen und der zahlreichen Feinde kommt mir die Action ein wenig zu kurz. Vier verschiedene "Landschafts"-Typen sind für ein Spiel, das von Abwechslung und Überraschungen lebt, ebenfalls nicht allzuviel. Dafür legen wiederum die Monster interessantes Verhalten und ausgeklügelte Kampftaktiken an den Tag. Amiga-Besitzer sollten probespielen, ST-Spieler können jedoch bedenkenlos zugreifen: Für Ihren Computer gibt's kaum Besseres.

STECKBRIEF

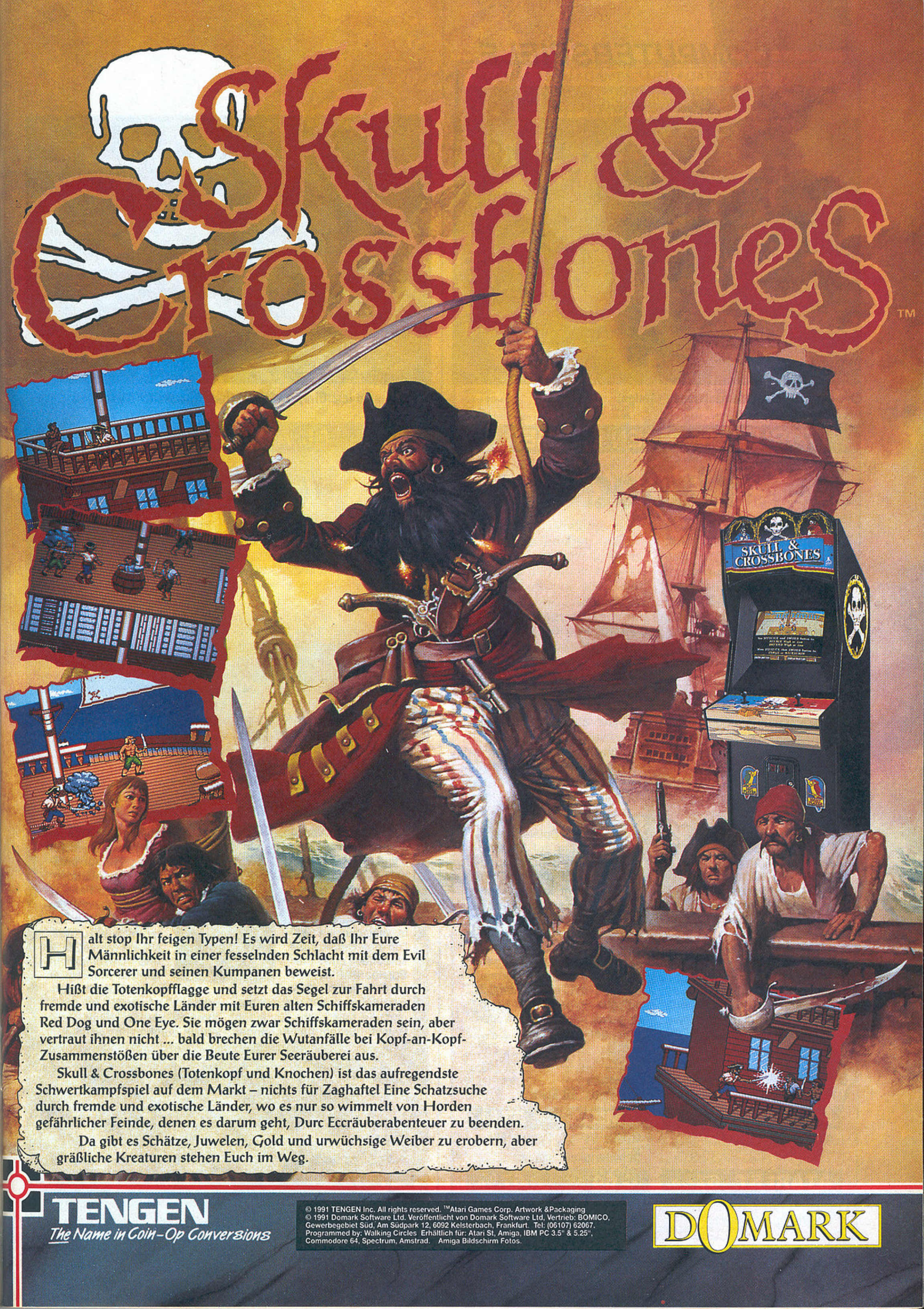
Genre: Action-Adventure
Hersteller: Renegade, Zirka-Preis: 90 Mark

MS-DOS	AMIGA 74%
in Vorbereitung	Grafik: 81% Sound: —
	Schwierigkeit: mittel
ATARI ST 74%	**C 64**
Grafik: 81% Sound: 71%	nicht geplant
Schwierigkeit: mittel	

Schwer zu durchschauen sind auch die Monster. Anfangs greifen sie den Spieler stur an, verhalten sich also genauso, wie man es von einem anständigen Bösewicht verlangen kann. Je tiefer der Held jedoch in die Stadt der Götter vordringt, desto feiger oder aggressiver, schlauer und verschlagener wird der vielgesichtige Feind. Einige versammeln sich an für den Spieler unerreichbaren Stellen, andere versuchen ihm frech die wertvollsten Gegenstände aus der Tasche zu stibitzen. Vereinzelt herumlaufende Händler haben jedoch manch' nützliches Mittel gegen die lästigen Gesellen. Wer genügend Geschmeide gesammelt hat, kann sich damit Heiltränke, feine Waffen und einen Vorgeschmack auf die Unsterblichkeit erkaufen. *wi*



Edelendgegner: Ein Verwandter des "Cadaver"-Drachen gibt unserem Helden Feuer (ST).


Skull & Crossbones™
SKULL & CROSSBONES
Halt stop Ihr feigen Typen! Es wird Zeit, daß Ihr Eure Männlichkeit in einer fesselnden Schlacht mit dem Evil Sorcerer und seinen Kumpanen beweist.
Hißt die Totenkopfflagge und setzt das Segel zur Fahrt durch fremde und exotische Länder mit Euren alten Schiffskameraden Red Dog und One Eye. Sie mögen zwar Schiffskameraden sein, aber vertraut ihnen nicht ... bald brechen die Wutanfälle bei Kopf-an-Kopf-Zusammenstößen über die Beute Eurer Seeräuberei aus.
Skull & Crossbones (Totenkopf und Knochen) ist das aufregendste Schwertkampfspiel auf dem Markt – nichts für Zaghaftel Eine Schatzsuche durch fremde und exotische Länder, wo es nur so wimmelt von Horden gefährlicher Feinde, denen es darum geht, Durc Eccräuberabenteuer zu beenden.
Da gibt es Schätze, Juwelen, Gold und urwüchsige Weiber zu erobern, aber gräßliche Kreaturen stehen Euch im Weg.
TENGEN
The Name in Coin-Op Conversions
© 1991 TENGEN Inc. All rights reserved. ™Atari Games Corp. Artwork &Packaging © 1991 Domark Software Ltd. Veröffentlicht von Domark Software Ltd, Vertrieb: BOMICO, Gewerbegebiet Süd, Am Südpark 12, 6092 Kelsterbach, Frankfurt. Tel: (06107) 62067. Programmed by: Walking Circles Erhältlich für: Atari St, Amiga, IBM PC 3.5" & 5.25", Commodore 64, Spectrum, Amstrad. Amiga Bildschirm Fotos.
DOMARK



Druiden sind nicht kleinzukriegen (Amiga)

DRUIDEN LEBEN LÄNGER

Warlock

Zur Zeit scheint es Mode zu sein, betagte Softwarehelden neu aufzulegen: Neben der Wiederbelebung von "Bomb Jack" (Test in dieser Ausgabe), mußte sich auch der Zaubersmann aus dem Actionklassiker "Druid" einer Frischzellenkur unterziehen. In "Warlock the Avenger" tritt der neu erwachte bärtige Magier wieder gegen finstere Monsterscharen an. Für alle, die den alten Druiden noch nicht kennen: Auf der Diskette befinden sich nicht nur acht neue Aufgaben für alte Druid-Veteranen, sondern auch das Original. Spielerisch hat sich an Warlock gegenüber dem Vorfahren nicht viel getan. Hier wie dort steuert Ihr das Druiden-Sprite durch monsterverseuchte Levels, die aus der Vogelperspektive gezeigt werden. Per Knopfdruck pustet Ihr Angreifer mit Zaubersprüchen weg. Unterschiedliche Sprüche mit verschiedenen Wirkungen können unterwegs in Schatzkisten ebenso aufgesammelt werden, wie Schlüssel zum Öffnen von weiteren Kisten und Türen. Zusätzlich dürft Ihr einen Golem ins Leben rufen, der Feinde attackiert. *mh*



Im Gegensatz zum mißglückten Bomb-Jack-Aufguß, hat Druid seinen Sprung als Warlock in die 90er relativ unbeschadet überstanden. Eine angenehme Grafik, gute Soundeffekte (Amiga als auch C 64) und ein bewährtes Spielprinzip sind auch heute noch für eine gepflegte Druid-Runde gut — vor allem, wenn zwei Spieler gleichzeitig auf Monsterhatz gehen. Youngsters, die den Oldie nicht kennen, können sich erstmal am Original vergnügen, bevor sie in den etwas schwierigeren Neuling einsteigen. Allerdings hat man mit einer ziemlich kniffligen Steuerung zu kämpfen, bevor man Druid in vollen Zügen genießen kann.

STECKBRIEF

Genre: Action-Adventure
Hersteller: Milennium, Zirka-Preis: 80 Mark

MS-DOS	**AMIGA 67%**
nicht geplant	Grafik: 64% Sound: 60%
	Schwierigkeit: schwer
ATARI ST 67%	**C 64 67%**
Grafik: 64% Sound: 57%	Grafik: 63% Sound: 60%
Schwierigkeit: schwer	Schwierigkeit: schwer



Die Eier sind los: Dizzy und sein audiophiler Vetter Denzil

EILAND IN SICHT!

World Dizzy

Wer das Pech hat wie Code Masters erfolgreichster Serienheld auszusehen, wandert normalerweise ohne Umwege in die Bratpfanne oder in den Kuchenteig. Riesenei Dizzy, durch Safarihut und Gummistiefel geschickt als verwegener Abenteurer getarnt, turnt hingegen auch in diesem Jahr wieder quietschvergnügt über den Bildschirm. "Fantasy World Dizzy" bietet, abgesehen von den etwas merkwürdigen Protagonisten, konventionelle Jump'n' Run-Kost: Dem armen Dizzy wurde die Freundin gekidnappt, er selbst schmort im Verlies. Außer springen und laufen kann er auch Gegenstände aufnehmen und benützen. Der Gefängniswärter verrät ihm so zum Beispiel ob des angebotenen Apfels: "Herauslassen kann ich Dich nicht. Versuch mit dem Kännchen Wasser das Feuer in der Ecke zu löschen." Gesagt, getan — und Dizzy hopst durch einen Geheimgang in die Fantasy World. Alle Probleme lassen sich so durch gezieltes Hüpfen oder durch den Einsatz des richtigen Gegenstandes am richtigen Ort und zur richtigen Zeit lösen. *wi*



An "Fantasy World Dizzy" werden vor allem jüngere Computerspieler ihre Freude haben: Die Grafik ist nett, Musik und Soundeffekte plätschern fröhlich aus dem Lautsprecher und die Spielbarkeit ist erfreulich hoch. Die putzig-abstrakte Handlung und die teils recht einfachen Rätsel dürften für Anhänger kniffligerer Arcade-Adventure jedoch wenig Herausforderung bieten. Zudem ist die Fantasy World, obwohl liebevoll ausgearbeitet, nicht allzu groß. Mit ein wenig Glück und Geschicklichkeit hat man sie in einem Rutsch durchspielt. Technisch ist das Jump'n'Run der Konkurrenz jedoch durchaus gewachsen.

STECKBRIEF

Genre: Action-Adventure
Hersteller: Code Masters, Zirka-Preis: 50 Mark

MS-DOS	**AMIGA 61%**
nicht geplant	Grafik: 49% Sound: 53%
	Schwierigkeit: leicht
ATARI ST	**C 64**
in Vorbereitung	in Vorbereitung

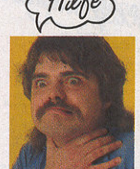


Chronischer Spielschwund im Wonderboy-Gewand (ST)

CHRONISCHER KRAMPF

Chronicles of Omega

Ein böser Dämon hat mal wieder ein digitales Märchenland erobert. Nur noch ein gestandener Held — oder eine Heroine — können dem Oberfiesling das üble Handwerk legen. Ihr steuert in dem Actionspiel "Chronicles of Omega" wahlweise eine weibliche oder männliche Spielfigur durch die fünf Gebiete/Levels dieses Landes. Im Stil des Actionklassikers "Wonderboy" können die Spielfiguren hüpfen und rennen. Um den angreifenden Monstern Saures zu geben, könnt Ihr per Zauberstab Feuerbälle schleudern. Erwischt es einen Feind, hinterläßt dieser eine Münze. Mit dem eingesammelten Geld dürft Ihr in Läden einkaufen. Berührt Ihr ein Monster oder einen der Obergegner, verliert Eure Spielfigur Energie — sinkt die Energie auf Null, verliert Ihr eines von drei Bildschirmleben. Sind alle Leben verbraucht, könnt Ihr mit Continue im alten Level weitermachen. *mh*



Die Programmierer dieses üblen Schundwerkes haben sich ganz gewaltig vom "Wonderboy in Monsterland" inspirieren lassen, ohne allerdings im entferntesten an die Qualität des Klassikers heranzukommen. Schon die Steuerung der eigenen Figur stellt den Spieler auf eine harte Probe: Es ist nicht möglich, während des Herumhüpfens Feinde abzuschießen. Zudem kommt eine ungenaue Kollisionsabfrage, die zu heftigen Wutausbrüchen führen kann. Daß die Grafiken sehr laienhaft ausgefallen sind und der marode Sound höchstens Ohrenschmerzen verursacht, gibt dem Actionfreund den Rest.

STECK BRIEF

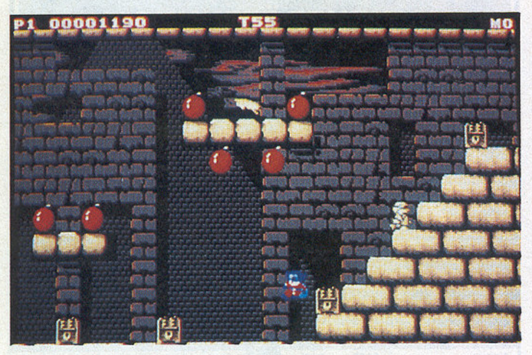
Genre: Action
Hersteller: Arc, Zirka-Preis: 70 Mark

MS-DOS
nicht geplant

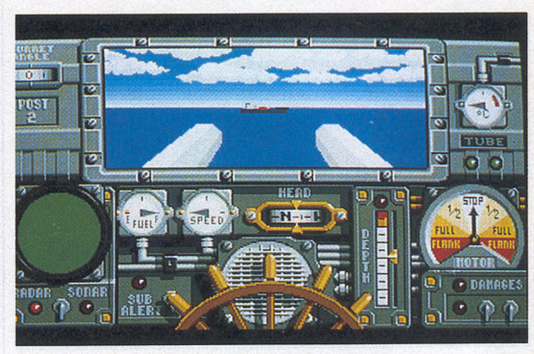
AMIGA
in Vorbereitung

ATARI ST 18%
Grafik: 41% Sound: 48%
Schwierigkeit: mittel

C 64
nicht geplant



Es ist zum in die Luft gehen (Amiga)

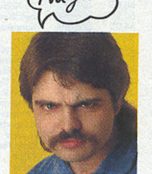


Volles Rohr — ein Feindschiff tuckert voraus (Amiga)

MÄCHTIGER MURKS

Mighty Bomb Jack

Und wieder kehrt ein Veteran der Spielegeschichte nach einer kleinen kosmetischen Operation auf die heimischen Computer zurück. Diesmal wurde der Softwaregroßvater "Bomb Jack" einer Verjüngungskur unterworfen. Als "Mighty Bomb Jack" dürft Ihr nun Gevatter Jack bei seiner Lieblingsbeschäftigung begleiten — dem Bombensammeln. Er kann auf Knopfdruck Sprünge machen, per Joystickrüttelei eine Weile in der Luft schweben und kurz im Sprung anhalten. Sinn dieser Übungen: Jack muß in einer bestimmten Zeitspanne mehrere Dutzend Bomben aufsammeln, die auf Plattformen zu finden sind. Neben den Bomben, die in 17 Spielstufen verteilt sind, gibt es Schatzkistchen, in denen sich Extras verbergen. So findet Jack z.B. ein "P"-Symbol, das die Feinde, die ihn am Bombensammeln hindern wollen, für kurze Zeit in Geldstücke verwandelt. *mh*



So nett die Idee auch ist, den Veteran Bomb Jack etwas aufgepeppt ins Leben zurückzurufen: Spielerisch und technisch entpuppt sich der Jack der 90er als Blindgänger. Sorgte der Opa vor ein paar Jährchen als Automat und als Computerspiel für Begeisterung, entlockt "Mighty Bomb Jack" dem Geschicklichkeitsfreund nur noch ein müdes Lächeln und grimmige Wutausbrüche. Dies liegt nicht zuletzt an der ungenauen und schlampigen Steuerung sowie den mageren Grafiken und nörgelnden Soundeffekten. Auch die angeblichen "Neuerungen" sind nur lasch aufgewärmte Features, die es schon im alten Spiel gab.

STECKBRIEF

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Elite, Zirka-Preis: 70 Mark

MS-DOS
nicht geplant

AMIGA 39%
Grafik: 48% Sound: 43%
Schwierigkeit: mittel

ATARI ST 39%
Grafik: 48% Sound: 39%
Schwierigkeit: mittel

C 64
in Vorbereitung

WASSERSPIELE

ADS

Erinnert Ihr Euch noch an das actionlastige Panzerspielchen "Sherman M4"? Die gleichen Programmierer haben sich mit "Advanced Destroyer Simulator" dieses Mal aufs Wasser begeben.

In 15 verschiedenen Missionen, die wahlweise im Mittelmeer oder in der Nordsee spielen, steuert Ihr einen Zerstörer aus dem zweiten Weltkrieg. Eure Aufgaben reichen vom Identifizieren unbekannter Schiffe bis zum Versenken feindlicher U-Boote. Vor Eurer Kapitänskarriere kann in einem speziellen Menü der Schwierigkeitsgrad Euren Bedürfnissen angepaßt werden. Seid Ihr einmal auf hoher See, betrachtet Ihr die Umgebung (in ausgefüllter 3-D-Grafik) entweder von der Schiffsbrücke, durch ein Fernglas oder aus der Sicht dreier anwählbarer Bordkanonen. Per Joystick nimmt der Zerstörer Fahrt auf und ändert den Kurs, per Tasten lassen sich die Kanonen heben, senken und drehen. Zusätzlich zu den Bordkanonen und einem Radar ist Euer Schiff mit Torpedos, einem Sonar zur U-Boot-Jagd sowie speziellem Schadensbildschirm ausgestattet. *mh*



Wasserratten, die ungerne ein dickes Handbuch wälzen, bevor sie sich auf hohe See begeben, werden den Advanced Destroyer Simulator lieben. Denn im Advanced Destroyer Simulator wird, wie auch schon in dem Vorläuferspiel "Sherman M4", Action groß geschrieben. Auslaufen, aufspüren und losballern heißt die Devise — taktischer Freiraum bleibt kaum übrig. Dafür ist die Steuerung wunderbar einfach — nur wenige Tasten reichen aus, um den Zerstörer über Wasser zu halten. 15 Missionen bieten dem Einsteiger ausreichend Unterhaltung. Für einen beinharten Simulationsexperten, wird etwas zu wenig geboten.



Genre: Simulation
Hersteller: Futura, Zirka-Preis: 90 Mark

MS-DOS
in Vorbereitung

AMIGA 73%
Grafik: 69% Sound: 47%
Schwierigkeit: einstellbar

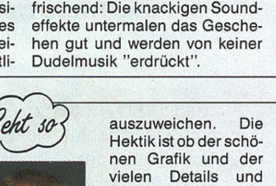
ATARI ST
in Vorbereitung

C 64
nicht geplant

ZU WASSER, ZU LAND UND IN DER LUFT

Swiv





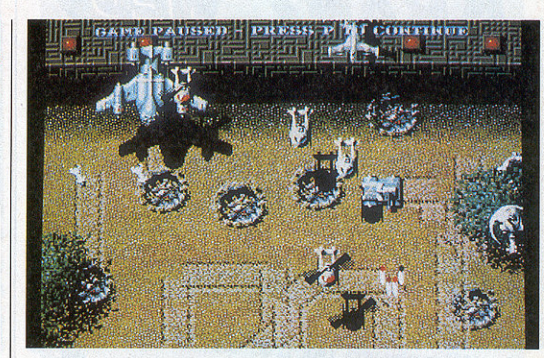
Gut!

Nach dem enttäuschenden "Saint Dragon" haben die Random-Access-Programmierer wieder zugelegt. Swiv ist ein stimmungsvolles Ballerspiel, das für handfeste Action auf dem Bildschirm sorgt. Da man sich die Art des Extras kurzfristig aussuchen kann, kommt sogar eine strategische Note ins Spiel. Technisch fällt Swiv sowohl positiv (nachladen während des Spiels, viele Objekte gleichzeitig), als auch negativ (gelegentliches Ruckeln, relativ langsam) auf. Wenn man sich das Unterangebot an guten Actionspielen auf dem Amiga ansieht, dann steht dem Erfolg von Swiv (bis auf das erstklassige "Turrican II") wenig im Weg. Wer auf kernige Action mit leichtem Touch zur Unübersichtlichkeit und Hektik steht, der wird prima bedient. Erfrischend: Die knackigen Soundeffekte untermalen das Geschehen gut und werden von keiner Dudelmusik "erdrückt".



Geht so

Leichter Touch zur Unübersichtlichkeit? Als Martin das schrieb, muß er wohl gerade eine ausgiebige "Musha Aleste"-Sitzung hinter sich gebracht haben: "Swiv" mit zwei Spielern wird teils so hektisch, daß man selbst den eigenen Abgang nicht bemerkt. Geschickteren Spielern soll es versehentlich auch schon gelungen sein, den Schüssen des eigenen Partners über die gesamte Spieldistanz auszuweichen. Die Hektik ist ob der schönen Grafik und der vielen Details und Gags noch zu verschmerzen, die eine oder andere unfaire Stelle verleidet mir jedoch den Spaß an Swiv. Schade, da es technisch und atmosphärisch hinter Amiga-Ballereien wie "Xenon II" oder "Blood Money" nicht zurücksteht. Man darf so zumindest auf das nächste Random-Access-Produkt gespannt sein.



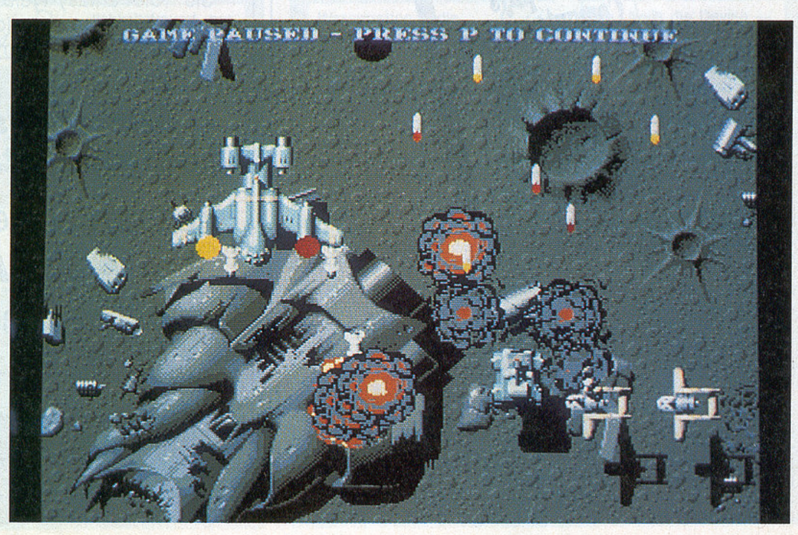
Swiv deckt den Ursprung seltsamer Spuren im Kornfeld auf

STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: Storm, Zirka-Preis: 85 Mark

MS-DOS	AMIGA 70%
nicht geplant	Grafik: 79% Sound: 73%
	Schwierigkeit: schwer
ATARI ST	**C 64**
in Vorbereitung	nicht geplant

Im Hubschrauber und im Jeep tobten sich vor knapp zwei Jahren Tausende von Ballerfreunden am Amiga aus. Die vertikal scrollende Actionorgie "Silkworm" der englischen Programmiertruppe Random Access schaffte es zwar nie zum internationalen Superhit, ließ Kritiker und Spieler jedoch gespannt auf weitere Titel der Entwickler hoffen. Nach einer enttäuschenden "Saint Dragon"-Umsetzung steht mit "Swiv" der inoffizielle Nachfolger zu Silkworm ins Haus. Der eigenwillige Zwei-Spieler-Modus ist geblieben; einer überfliegt im Helikopter das Schlachtfeld, der andere muß im Jeep während des ganzen Spiels auf dem Erdboden umhertuckern. Damit die ganze Sache dem Vorgänger nicht zu ähnlich wird, scrollt die Landschaft bei Swiv vertikal von oben nach unten und nicht mehr von links nach rechts. Außerdem schafften Random Access die Levels ab; vom ersten Sprite bis zum finalen Endgegnerkomplex darf man ohne Unterbrechung durchballern. Die Landschaft und die Gegner ändern sich natürlich trotzdem. Neben den üblichen Umweltvarianten findet der verdutzte Spieler so z.B. auch eine originalgetreue Xevious-Sequenz. Die Extrawaffe spuckt in regelmäßigen Abständen einen Mittelgegner aus, während andere Gegner nach ihrem Exitus durchschimmernde Seifenblasen hinterlassen, die praktischerweise sowohl als Schutzschild als auch als Smart-Bomb dienen können. Reines Kanonenfutter sind alle weiteren Sprites — zu Wasser, zu Land und in der Luft. *wi*



Atmosphärische Ballerei: Die Hintergrundgrafiken sind durchgehend brillant. (Amiga)

Joysoft

Inh. Gabriele Hartmann

ca. 50.000 Computerbesitzer erhalten regelmäßig unsere kostenlose Preisliste. Sie auch, wenn Sie wollen.

Seit über 5 Jahren sind wir Deutschlands beliebtestes Softwarehaus *

* laut ASM-Umfrage nach dem beliebtesten Softwarehaus mit dem besten Service

Mehr als 1100 Musikvideos und 350 Spielfilme zur Auswahl! Kostenlose Videopreisliste anfordern!

Programme	Amiga	Atari ST
Aces of the Great War **	73.90	73.90
Adv. Destroyer Simulator **	73.90	—.—
Antaris */**	74.90	74.90
Bard's Tale III (kompl. dt.)	64.90	—.—
Centurion: Def. of Rome **	64.90	—.—
Chip Challenge	59.90	59.90
Chuck Yeager's 2.0 **	64.90	64.90
Cruise for a Corpse	58.90	58.90
Cybercom 3	58.90	58.90
Das Boot *	69.90	69.90
Gauntlet 3D **	61.90	61.90
Midwinter II */**	77.90	77.90
PGA Tour Golf **	64.90	—.—
Silkworm IV **	58.90	—.—
Sim City/Populous Doppelpack	72.00	72.00
Ski or Die **	64.90	—.—
Spirit of Excalibur **	73.90	73.90
Super Monaco Grand Prix	58.90	58.90
Supercars II **	58.90	58.90

1

EYE OF THE BEHOLDER**

Starkes Rollenspiel (voll VGA bei MS.DOS)

MS-DOS 74.90

AMIGA 74.90

4D SPORTS DRIVING**

(MS-DOS mit beiden Diskettengrößen)

AMIGA 73.90

MS-DOS 73.90

ATARI 73.90

MS-DOS

Programme	Preis
Aces of the Great War ** (5"+3")	86.90
Adv. Destroyer Simulator **	73.90
Airline Transport Pilot (ATP)	86.90
Countdown	69.90
Dark Heart of Uukrul * (5"+3")	64.90
Dark Knights of Krynn *	73.90
Das Boot *	89.90
Flight IV Designer **	99.00
Hard Drivin' II **	72.00
Jetfighter II */** (5"+3")	86.90
Lexicross */**	64.90
Mario Andretti */**	73.90
Midwinter II */**	86.90
N.A.R.C. */**	64.90
Nam */**	86.90
Sim Earth **	93.90
Spellcasting 101 (Sorcerers get...)	79.90
Spirit of Excalibur **	86.90
UMS II **	79.90

GAME BOY

Wir haben z.B. vorrätig:
Batman
Bomber Boy/Dyna Blaster (dt.)
Boxing
Chessmaster (dt.)
Double Dragon **
Dr. Mario (dt.)
Duck Tales **
Final Fantasy Legend
Ghostbusters II **
In Your Face
Motocross
NBA All Star Basketball
Nintendo World Cup (dt.)
Paper Boy **
Quarth **
Radar Mission **
Teenage Mutant Hero Turtles **

GODS **

Intelligentes Geschicklichkeitsspiel mit starken Grafiken

AMIGA 64.90

Atari ST 64.90

SPEZIELLE ANGEBOTE

Artikel	Preis
1 MB Speichererweiterung für Amiga 500	94.90
3.5" Laufwerk Slimline für Amiga	169.00
Larry-Badetuch (150x80 cm)	29.90
Nintendo Super Set (NES + 4 Controller + Adapter + 3 Spiele +...)	309.00

JOYSOFT finden Sie in...

Köln 41 VERSANDZENTRALE
Gottesweg 157, Tel. 02 21 / 44 30 56

Köln 1
Mathiasstr. 24 - 26, Tel. 02 21 / 23 95 26

Bonn
Münsterstr. 18, Tel. 02 28 / 65 97 26

Düsseldorf 1
Pempelforter Str. 47, Tel. 02 11 / 36 44 45

DAS KLEINGEDRUCKTE

Irrtum und Preisänderungen vorbehalten. Mit Sternchen (*) gekennzeichnete Artikel waren bei Drucklegung noch nicht lieferbar, werden jedoch in Kürze erwartet. (** = deutsche Anleitung)

Deutschlands leisungsfähigsten **BLITZ-VERSAND** erreichen Sie unter der SAMMELNUMMER

02 21 - 44 30 56

Telefonische Bestellannahme rund um die Uhr. Anruf genügt.
Lieferung per Nachnahme. Eilpost-Service, UPS und Sicherheitsverpackung auf Wunsch.

BOMICO

IHR SOFTWARE PARTNER

BOMICO-NEWS

Wußten Sie,

daß die Programmierer von Castle Master nun ein erweitertes Anwenderprogramm kreiert haben, mit dem Sie selbst Ihr eigenes Spiel entwerfen können? Und neben Super 3D-Graphik unzählige Gestaltungs- und Variationsmöglichkeiten offen läßt? ***"3D CONSTRUCTION KID"*** wird alle kleinen und großen Programmierer begeistern. Natürlich mit deutscher Anleitung...

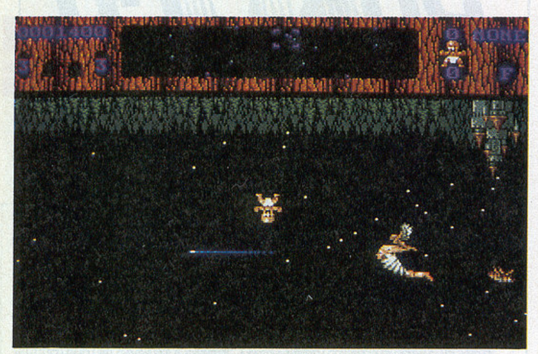
...daß ***"ANTARES"*** zu Ostern auf den Markt kommt? Das absolute Rollen-Adventure-Spiel der Zukunft, mit super 2 Megabite-Graphiken, tollen scrolling, viel Abwechslung und Spielspaß. 4 Disketten und eine interactive Maussteuerung zeigen das hohe Qualitätsniveau. ***"ANTARES"***, das zeitlose Erlebnis, kommt als Spiel und Anleitung komplett in deutscher Sprache...

...daß eine neue Schreckensherrschaft gestoppt werden muß, denn Sie ist wieder da – the Return of Medusa. Noch besser, noch umfangreicher, noch aufregender. ***"RINGS of MEDUSA II"*** entführt Sie in die Fantasy-Welt der Computerspiele und zeigt, was heute möglich ist. Ein Spielspaß der Superlative und alles mit deutscher Anleitung.

Für uns ist es eine Selbstverständlichkeit!

Deshalb achten Sie darauf:
Alle ***BOMICO*** -Spiele
haben einen original
BOMICO -Aufkleber!

Bei Grauimporten finden Sie diese Vorteile nicht!



Die Flügel flattern, der Busen wogt: Mami rettet uns aus bitterer Not



Der Kampfverlauf wird kommentiert (Amiga)

MIT MAMI IM WELTRAUM

Insects in Space

Abteilung verdrehter Geschmack und seltsamer Humor: Um das "Defender"-Thema zeitgemäß aufzuarbeiten, lassen Sensible Software diebische Insekten, schreiende Windelträger und eine barbusige Blondine auf den verdutzten Computerspieler los. "Insects in Space" gilt es abzuknallen, bevor auch das letzte Baby geklaut und aus großer Höhe fallengelassen worden ist. Der Bildschirm scrollt horizontal und ein wenig nach oben und unten. Auf zwei Landschaftszeilen am oberen und unteren Rand liegen hilflose Babys in der Sonne. Ein spitzer Schrei bedeutet "Mami, die bösen Insekten haben mich gekidnappt!" und Mutti flattert, nach kurzem Blick auf den Radar, an den Ort des Verbrechens. War sie nicht fix genug, hat der geflügelte Räuber einen Mutanten aus dem Kleinkind hervorgezaubert und das nutzlos gewordene Baby befindet sich bereits wieder im freien Fall. Mami muß schnell zugreifen... Gerettete Babys können wahlweise auf den Erdboden zurückgebracht, oder zu Extrawaffen und Level-Skips verwurschtelt werden. *wi*

Geht so



Trotz einiger neuer Spielelemente und der abgedrehten Hintergrundgeschichte bleibt Insects in Space dem Automatenoldie Defender beruhigend nahe. Wer diesen Actionklassiker mochte, wird mit dem Amiga-Clone gut bedient: Gnadenlos schnell rast man über die Spielfläche (und meist in den erstbesten Gegner). Frust und Sucht liegen bei Insects in Space hautnah beieinander. Hat man sich festgebissen, stören auch die ein oder zwei Bugs des Programmes nicht sonderlich. So kann man einige Monster nicht mehr abknallen, wenn man ihnen bis auf den letzten Pixel nahegekommen ist.

STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: Hewson, Zirka-Preis: 80 Mark

MS-DOS	AMIGA 64%
nicht geplant	Grafik: 57% Sound: 60%
	Schwierigkeit: schwer
ATARI ST	**C 64**
in Vorbereitung	bereits veröffentlicht, jedoch nicht getestet

ZWISCHEN DEN SEILEN

Boxing Manager

Der Profiboxer ist den ganzen Tag damit beschäftigt zu trainieren, Sparringspartner zu verschleißen und seinen Mundschutz in Schuß zu halten. Wer nimmt dem vielbeschäftigten Recken die geistige Arbeit ab, arrangiert Titelkampf und Prämienüberweisung? Der getreue Manager natürlich. Mit "World Championship Boxing Manager" wurde das "Football Manager"-Spielprinzip zur Fleischklopfer-Sportart Boxen transferiert. Ihr steigt nicht selber in den Ring, sondern managt bis zu fünf verschiedene Nachwuchs-Rokkys. Durch Festlegen eines strammen Trainingspensums und die Wahl der richtigen Kampfpartner müßt Ihr Eure Schützlinge langsam in der Weltrangliste nach oben führen. Die Liste umfaßt 100 Kämpfer, die sich als computergesteuerte Rivalen erweisen. Steigt einer Eurer Jungs in den Ring, könnt Ihr nicht mehr ins Geschehen eingreifen. Zwei Sportreporter kommentieren dann (erfreulicherweise auch in Deutsch) den Kampfverlauf. Der Spielstand darf beim strategischen Rumgeknuffe gespeichert werden. *hl*

Geht so



Nette Idee: Nachdem sich die meisten Box-Actionspiele als ziemliche Handtuchwerfer entpuppten, geht Krisalis diese Sportart von der Managementseite an. Die Bedienung ist leicht, der Spielwitz für Freunde solcher Sporttüfteleien zunächst erfreulich. Die Grafiken sind etwas laienhaft (der Abscheulichkeitspreis geht an die EGA-Grafik der MS-DOS-Version), aber das stört nicht weiter. Leider wird's rasch langweilig: Viel mehr als das Training umstellen und Kämpfe arrangieren kann man nicht anstellen. Ab dem zehnten Mal nervt's: Mangelnde Abwechslung versetzt dem Programm den technischen K.O.

STECKBRIEF

Genre: Strategie
Hersteller: Krisalis, Zirka-Preis: 50 bis 80 Mark

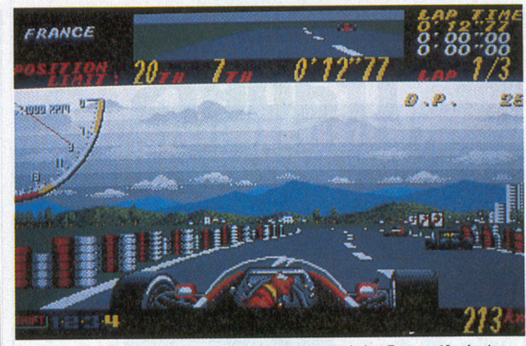
MS-DOS 38%	AMIGA 38%
Grafik: 45% Sound: 34%	Grafik: 45% Sound: 34%
Schwierigkeit: leicht	Schwierigkeit: leicht
ATARI ST 38%	**C 64 38%**
Grafik: 45% Sound: 34%	Grafik: 45% Sound: 34%
Schwierigkeit: leicht	Schwierigkeit: leicht

U.S. GOLD KOMMT AUF TOUREN

Super Monaco GP

Das populärste Rennspiel des letzten Jahres, Segas "Super Monaco GP", fand bereits seinen Weg vom Automaten auf diverse Spielkonsolen. US Gold holten mit diesem Titel zum Rundumschlag aus und veröffentlichten die 3-D-Raserei für alle gängigen 8- und 16-Bit-Homecomputersysteme.

Dem Titel zum Trotz tritt der Spieler nicht nur in den Straßenschluchten von Monte Carlo, sondern auch auf Rennstrecken in Spanien, Frankreich und Brasilien an. Drei Flitzer stehen beim Kampf um diese Miniweltmeisterschaft zur Auswahl: Der Automatikrennwagen ist einfach in der Bedienung und damit jedem Anfänger zu empfehlen; aufgrund der mickrigen PS-Zahlen des Automatikboliden fällt's jedoch nicht leicht, dem Feld zu folgen. Die stolze Luxusausführung mit sieben Gängen läßt dafür die Konkurrenz spätestens auf der ersten längeren Geraden stehen — viel Schaltübung vorausgesetzt. Vor dem jeweiligen Rennen braust man alleine um eine gute Startposition. Am Tag des eigentlichen Rennens spielt dann das Wetter eine große Rolle: Bei "Wet Conditions" verhängen graue Gewitterwolken den Himmel und warnen den Spieler vor riskanten Kurven- und Überholmanövern auf tückisch-nassem Asphalt. Das Geschehen sieht man aus klassischer Fahrerperspektive, mittels eines breiten Rückspiegels läßt sich die Konkurrenz, durch diverse Anzeigen die gesamte Rennsituation im Auge behalten. Fünf Runden müssen gegen ein schrumpfendes Positionslimit gefahren werden. Gehört man z.B. in der dritten Runde nicht zu den sechs schnellsten Piloten, hat sich's ausgerast. *wi*



Gewitterstimmung: Richtige Rowdys rasen auch im Regen (Amiga)

Gut!

Wunder gibt es immer wieder: Nachdem U.S. Gold zuletzt eine Automatenumsetzung nach der anderen böse in den Sand setzte, entpuppt sich Super Monaco Grand Prix als ebenso dicke wie angenehme Überraschung. Das Fahrgefühl ist erfrischend forsch, denn die Geschwindigkeit der 3-D-Grafik gibt wenig Anlaß zur Klage. Sie ist zwar keine 1:1-Umsetzung der Automatengrafik, bietet aber genug Details, um ein Eindösen am Steuer zu verhindern. Erweist sich die Motivation trotz der etwas mickrigen Streckenanzahl als ganz passabel. Wer ein geradliniges, unkompliziertes 3-D-Rennspiel sucht, wird von Super Monaco Grand Prix nicht enttäuscht werden.

Gut!

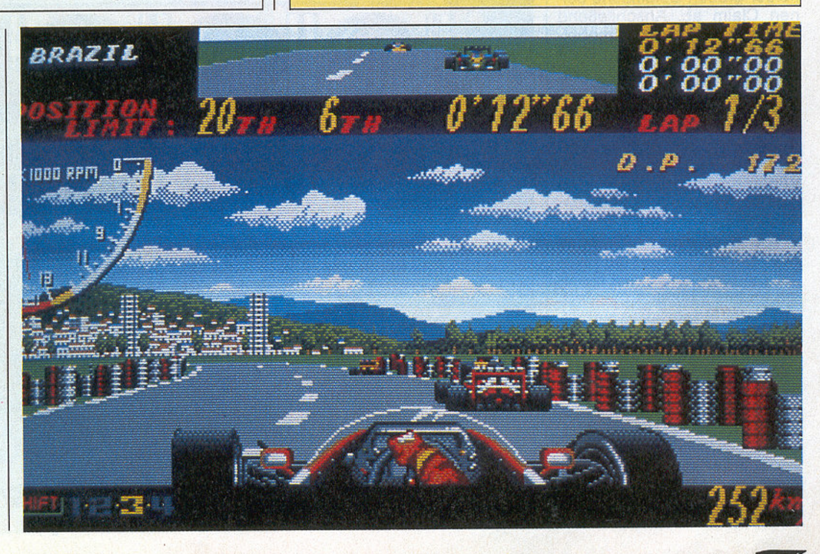
Mit dieser Automatenumsetzung haben sich die Jungs von Probe sichtlich Mühe gegeben. Die Schwächen der Amiga-Hardware lassen sich natürlich nicht ausmerzen; einige Features, die sich auf dem Automaten, nicht jedoch in der Mega-Drive-Version finden, wurden trotzdem in die Computerspielversion gepackt. Grafisch ist das Programm ganz klar stärker als Segas Heimversion. Palmen, Tribünen und ganze Häuserblocks säumen den Streckenrand und alle Formel-1-Wagen sind unterschiedlich bemalt. Der Sound ist anständig, die Spielbarkeit hoch. So bietet allein die mickrige WM-Saison mit nur vier verschiedenen Rennstrecken wirklich Anlaß zur Klage.



STECKBRIEF

Genre: Rennspiel
Hersteller: U.S. Gold, Zirka-Preis: 50 bis 80 Mark

MS-DOS	AMIGA 78%
nicht geplant	Grafik: 82% Sound: 67%
	Schwierigkeit: mittel
ATARI ST	**C 64**
in Vorbereitung	in Vorbereitung



In Brasilien findet eines der vier WM-Rennen statt

DALLAS IM WELTRAUM

Traders

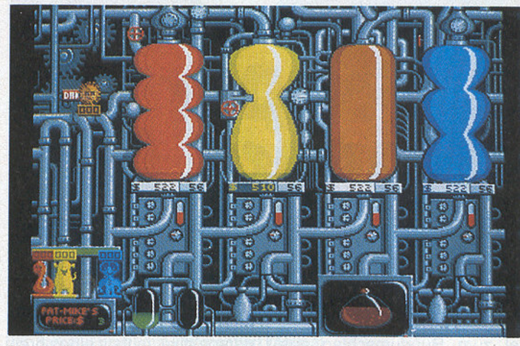
Als der Planet Fat-Star noch Erde hieß, gab es mal ein Spiel mit dem Namen "M.U.L.E.". Noch bevor man sich entschließen konnte, eine Deluxe-Version dieses Kultspiels zu programmieren, veröffentlichten die cleveren Schweizer von Linel ein Spiel namens Traders, worauf sich eine Menge Programmierer in den Allerwertesten bissen. Die Ähnlichkeiten sind wirklich frappierend: Vier kleine knuddlige Aliens, eine in Produktionsfelder unterteilte Planetenoberfläche und Handelssequenzen in Echtzeit. Trotzdem ist Linel ein eigenständiges Spiel gelungen, das dem Vorbild in Sachen Spaß nicht viel nachsteht. Die Mischung aus Strategie und witzigen Actioneinlagen mit abgedrehter Grafik hält lange gefangen. Besonders, wenn mehrere Spieler die Stellung des Oberkapitalisten anstreben, bleibt kein Auge trocken. Trotz des hohen Witzfaktors sind die strategischen Elemente äußerst anspruchsvoll und lassen Gelegenheitsspieler schnell im Regen stehen.



Vor 2000 Jahren hieß der Planet Fat-Star noch Erde. Inzwischen sind die Ureinwohner, sogenannte Menschen, ausgestorben und geschäftstüchtige Aliens haben den Planeten besiedelt. Diese Wesen sind grün, gelb, blau oder rot und nennen sich Plubber. Ein Plubber hat nur eins im Sinn: Geschäfte! Bevor die knuddligen Fremdlinge jedoch ihrer Leidenschaft frönhen können, heißt es zunächst einmal produzieren. Ausgestattet mit einem Grundkapital, steckt jeder der vier Aliens auf einer 8 x 8 Felder großen Spielfläche seinen Claim ab. Anschließend kann der Jungunternehmer eine von drei Anbauarten wählen: Er kann Hasen züchten, sich der Parfümherstellung widmen oder in Wasserbeeten Rosen züchten. Jede dieser Anbauarten hat eigene Vor- und Nachteile; ist stark von Witterungsbedingungen und den vorhandenen Rohstoffen abhängig.

Wie es sich für ein richtiges Alien gehört, können die Plubber mit ferngesteuerten Raketen andere Planeten plündern und so Ihr Finanzkonto aufbessern. In Handelssequenzen, die in Echtzeit ablaufen, werden die erwirtschafteten Erträge meistbietend verschachert. Ein Plubber der sich der Rosenzucht verschrieben hat, braucht z.B. genügend Wasser, damit seine Blümchen nicht vertrocknen. Andererseits kann er seine Rosen als Futter an einen Hasenzüchter verkaufen. Es heißt also genau Verlust und Gewinn abwägen, bevor man sich in ein ungewisses Geschäft einläßt.

Alle Anbaufelder in "Traders" werden von einem äußerst ungemütlichen Kerlchen verpachtet, der sich am liebsten von Weinbergschnecken ernährt. In jeder Spielrunde müssen die Plubber einen bestimmten Betrag dieser schleimigen Burschen abgeben, sonst werden bereits bebaute Felder konfisziert oder zerstört.



Blumenhandel im Zeitalter von Robotern und Raketen (Amiga)

STECKBRIEF

Genre: Strategie
Hersteller: Linel, Zirka-Preis: 100 Mark

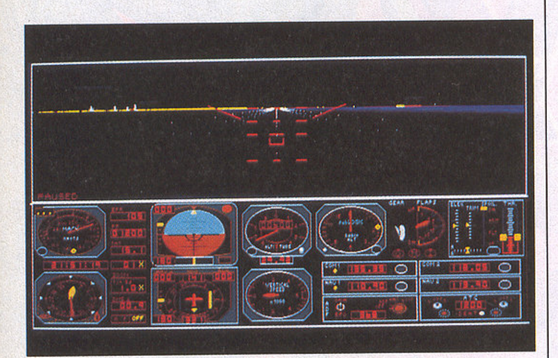
MS-DOS	**AMIGA 71%**
in Vorbereitung	Grafik: 58% Sound: 28%
	Schwierigkeit: einstellbar
ATARI ST	**C 64**
in Vorbereitung	nicht geplant

In höheren Spielstufen können die Plubber in vier Läden ihren persönlichen Kampfroboter zusammenkaufen, der dann in einer Aktionsequenz auf Beutezug geht. Auf einer strategischen Karte werden Verteidigungsstellungen aufgebaut, Raketenwerfer positioniert und Minenfelder angelegt. Jetzt heißt es, möglichst geschickt mit dem eigenen Roboter die Stellungen der Gegner zu zerstören und die Lagerhäuser der Konkurrenten zu plündern.

In Traders können bis zu vier Spieler ihr Glück als Planetenprospektoren versuchen. Fehlende menschliche Partner werden durch einen Computergegner ersetzt, dessen Stärke einstellbar ist. Alle Aktionen werden mit dem Joystick ausgeführt. *vw*



Ein Plubber kommt selten allein: die Oberfläche von Fat-Star (Amiga)



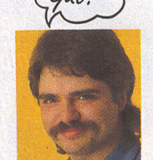
Nachtanflug mit einem Jumbojet (MS-DOS/VGA)

DÜSENZWERG

A.T.P.

Flugenthusiasten, die sich am liebsten mit einem simulierten Flugzeug am heimischen Computer vergnügen, bekommen gewichtigen Nachschub. Von der gleichen Firma, die uns schon den Simulationsdauerbrenner "Flightsimulator IV" bescherte, erscheint nun der "Airline Transport Pilot", oder kurz "A.T.P.". Statt mit der bekannten Cessna oder dem Lear-Jet dürfen Sie Ihre fliegerischen Künste an den Flugzeugriesen Boeing 737, dem Jumbo 747 oder dem Airbus A320 ausprobieren. Wie schon beim Flightsimulator IV wurde größter Wert auf realistischen Flugbetrieb gelegt. So findet der heimische Pilot eine Flugzeuginstrumentierung, die der "echter" Flugzeuge kaum nachsteht. Auf dem Rollfeld wie auch am Pixelhimmel herrscht reger Flugbetrieb. Einstellbare Wetterverhältnisse sowie Tag- und Nachtflüge gehören ebenso zum Repertoire des A.T.P. wie der Autopilot, Blindflug und realistische Funkstationen. Grafisch hat sich nicht viel geändert. Ausgefüllte 3-D-Grafik, die allerdings einen flotten AT benötigt. *mh*

Gut!



Flugfreaks auf aller Welt atmen auf: Der A.T.P. stellt sie vor neue fliegerische Herausforderungen. Wer mit der Cessna des Flightsimulator IV schon fleißig Kurven am Himmel drehte, wird sich an Bord des simulierten Jumbos sofort wohlfühlen. Die Instrumententafel läßt ebensowenig Wünsche offen wie die im "echten" Flugbetrieb. Leider benötigt man für eine ausreichend gute Grafik und ein tadelloses Fluggefühl einen sehr schnellen AT. Ohne genügend Rechenpower, werden die Düsenjets zur lahmen Schnecke. Zudem ist das Umherbrausen mit einem Jumbo, so realistisch dies auch auf Dauer etwas langweilig ist.

STECKBRIEF

Genre: Simulation
Hersteller: Sublogic, Zirka-Preis: 140 Mark

MS-DOS 76%	**AMIGA**
Grafik: 51% Sound: 14%	nicht geplant
Schwierigkeit: einstellbar	
ATARI ST	**C 64**
nicht geplant	nicht geplant


POWER PLAY
Im Abo
nur
5,80 DM!
Ihr zahlt pro Heft im
Abo nur 5,80 DM
anstatt 6,50 DM!
Ihr erhaltet POWER PLAY
noch bevor sie am Kiosk
erscheint!
Die Lieferung
kostet Euch
keinen Pfennig
extra!
Ihr könnt
vierteljährlich,
halbjährlich oder
ganzjährig
bezahlen!
Im Abo inkl.: das
Star-Killer-Puzzle!

Bitte Karten an der Perforation heraustrennen.

Im Abo nur 5,80 DM anstelle von 6,50 DM!



JAHRES-ANGEBOT

Tragt auf der Rückseite dieser Karte Euren Namen und Adresse ein, steckt sie dann frankiert in den Briefkasten und schickt die Karte am besten heute noch ab!

1. Ihr bezahlt im Abonnement nur noch 5,80 DM statt 6,50 DM für eine Ausgabe!

2. Ihr könnt wählen, ob Ihr jährlich, halbjährlich oder vierteljährlich bezahlen wollt!

3. Ihr erhaltet Power Play noch bevor sie am Kiosk erscheint!

4. Die Lieferung kostet Euch keinen Pfennig extra!

Das Abo inklusive Star-Killer-Puzzle! ...wo gibt es das sonst noch in dieser Galaxis??? !!!





POWER PLAY EINZELHEFT-BESTELLUNG

Telefonische Bestellung unter: (089) 20 251 527



LIEFERBARE POWER PLAY-AUSGABEN für 6,50DM pro Heft:

4/90 Ultima 6, TV Sports Basketball, Paranoid 90, Flugsimulationen **5/90** Samurai&Software, Lucasfilms Loom **6/90** 15 Fußballspiele unter Beschuß Super Darius, F 29, LHX Attack Chopper, Knüller von der Londonmesse **7/90** Das neue Super-Spiel Hatris, Dragon Strike, Projectyle, Railroad Tycoon, Splatter House, Phantasy Star 2 **8/90** Zurück in die Zukunft, 100 neue Spiele-Knüller von der Chicago-Messe, 65536 Farben-Bildschirm **9/90** Gradius 3,Wonderland, Flood, MasterBlazer, Powermonger **10/90** Digitale Dimension, Videospieleflut aus Japan, Monkey Island, Rick Dangerous 2, Silent Service 2 **11/90** Fünf-Uhr-Tee&Obermonster, Sim Earth, Geisha, Buck Rogers **12/ 90** Wing Commander Lightspeed, Kaufberatung, Powermonger im Test **1/91** Monkey Island im Test, die besten Spiele des Jahres, Super Famicom von Nintendo, die unendliche Geschichte 2 **2/91** Mig 29, Wreckers, Savage Empire, Module für Mega Drive und PC-Engine: Dynamit Duke und Aero Blasters

Ich bestelle_____Ausgaben POWER PLAY Nr.___für 6,50 DM pro Heft _______DM
Ich bestelle_____Ausgaben POWER PLAY Nr.___für 6,50 DM pro Heft _______DM

POWER PLAY SONDERHEFTE zum Einzelpreis von 9,80 DM

Ich bestelle___ Ausgaben POWER PLAY Sonderheft Nr.1 (Die hundert besten Spiele 1989 - 9,80 DM) _______DM
Ich bestelle___Ausgaben Sonderheft Nr.2 (Die hundert besten Spiele 1990 - 9,80 DM) _______DM

POWER PLAY SAMMELORDNER

Ich bestelle___Sammelordner in Neonpink zum Einzelpreis von 9,-DM _______DM

(Die Versandkosten werden zum Gesamtrechnungsbetrag addiert) **Gesamtrechnungsbetrag ______DM**

POWER PLAY MITMACH-KARTE

Eure Nachricht an die Redaktion...



Folgende Artikel aus Ausgabe __________ haben mir besonders gut gefallen:

1. ______________________________ Seite ______
2. ______________________________ Seite ______
3. ______________________________ Seite ______

Bei diesem Artikel hat mir die grafische Gestaltung am besten gefallen:

4. ______________________________ Seite ______

Ich wünsche mir für die nächsten Hefte folgende Themen: ______________________________

Welchen Computer oder welches Videospiel wollen Sie sich kaufen ______________________________

Welche Spiele wollen Sie sich demnächst kaufen ______________________________

POWER PLAY

ABONNEMENT

Ja, ich möchte Power Play zum Jahrespreis von 69,60 DM. (Ausland zzgl. Porto) für 12 Ausgaben abonnieren. Ich bezahle das Abonnement im voraus nach Erhalt der Rechnung. Die Zustellung erfolgt per Post frei Haus. Das Abonnement verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr zu den dann gültigen Bedingungen. Ich kann jederzeit zum Ende des bezahlten Zeitraumes kündigen.

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon(Vorwahl) Alter

Datum, 1.Unterschrift

Ich bezahle ☐ jährlich ☐ halbjährlich ☐ vierteljährlich

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht Tagen bei Markt & Technik Verlag AG, Postfach 1304, 8013 Haar widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine 2. Unterschrift.

Datum, 2.Unterschrift 01/AD 10 15

Die 60 Pf Briefmarke hier aufkleben!

Antwortkarte

Power Play

Abonnement-Service

Markt&Technik Verlag AG
Hans-Pinsel-Str.2

8013 Haar

Diese Vereinbarung können Sie innerhalb von acht Tagen bei Markt & Technik Verlag AG, Postfach 1304, 8013 Haar widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

POWER PLAY

EINZELHEFTE

Absender:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon(Vorwahl)

Datum, Unterschrift

Die 60 Pf Briefmarke hier aufkleben!

Antwortkarte

Power Play

Leserservice

Markt&Technik Verlag AG
CSJ Postfach 14 02 20

8000 München 5

POWER PLAY

LESER-HITPARADE

GEWINNT MIT POWER PLAY! (TEILNAHMEBEDINGUNGEN IM HEFT)

Folgende Drei Spiele gefallen mir zur Zeit am besten:

1.

2.

3.

Ich besitze folgenden Computertyp:

Absender:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon(Vorwahl)

Die 60 Pf Briefmarke hier aufkleben!

Antwortkarte

Power Play

Redaktion

Markt&Technik Verlag AG
Hans-Pinsel-Str.2

8013 Haar



GEWINNT MIT BOMICO

Fast geschenkt: Ein ganzes Jahr lang verlosen wir insgesamt 14400 Mark und zwölf feine Walkmen. Dafür müßt Ihr nur zehn Fragen richtig beantworten...

Was gibt's Besseres als ein wenig Musik aus dem Walkman? Oder könnt Ihr eben mal 200 Mark gebrauchen? Mit ein wenig Glück und einer Portion Wissen könnt Ihr kräftig abstauben — ab sofort gibt's monatlich einen Walkman oder sechsmal 200 Mark zu gewinnen. Was müßt Ihr dafür tun? Die Teilnahmebedingungen sind ganz einfach. Rechts seht Ihr die Hitparade des Distributors "Bomico". Ihr müßt jetzt einfach die richtige Softwarefirma zum entsprechenden Spiel finden. Ein Beispiel: "Kult" wurde von dem Softwarehaus Exxos programmiert — die Antwort lautet also "Exxos". Lest Euch die Hitparade durch, schreibt die zehn Spiele und die zehn Firmen auf eine Postkarte und schickt sie an

Markt & Technik Verlag AG
Redaktion *POWER PLAY*
Kennwort: Bomico
Hans-Pinsel-Str. 2 · 8013 Haar

Unter allen richtigen Einsendungen werden per Los die Gewinner ermittelt. Einsendeschluß ist am 10. Mai 1991, der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Der Wettbewerb wird nächsten Monat fortgesetzt. *al*

BOMICO
TOP TEN

1. Sim Earth
2. MIG 29 Fulcrum
3. Transworld
4. Hard Drivin' II
5. Antares
6. Billy the Kid
7. On the Road
8. F-29 Retaliator
9. Sim City
10. Invest



Die *POWER-PLAY*-Papiere

Wahnsinn, Spitze! Wer die Idee zu dem "Fotoroman" in Ausgabe 3/91 hatte, darf sehr stolz auf sich sein. Das war mit Abstand das Originellste, das es zur Zeit im Spieletestblätterwald zu sehen gibt! Noch dazu war es urkomisch. Bei Michael Hengsts Part kringelte ich mich vor Lachen (Wo hast Du denn Deinen Indy-Hut her, Michael?)

Stefan Wilkofer, Schönach

Von Indy — Scherz beiseite. Das schmucke und leider auch recht teure Filzstück habe ich über den deutschen Vertrieb von Lucas-Filmgames ergattern können. Leider gibt's den Hut momentan nicht mehr. *mh*

Ent-"Warning"

Ich schreibe Euch wegen des Leserbriefes von Hans-Peter Fiskus (*POWER PLAY* 3/91). Er beklagt sich darüber, daß bei ihm F-16 Falcon nach kurzer Zeit die Meldung "Warning" aus dem Lautsprecher ertönt. Ich bin ebenfalls stolzer Besitzer von Falcon und kannte das Problem nicht, da das Programm bei mir einwandfrei lief. Eines Tages wollte ich mir aber eine Sicherheitskopie erstellen. Ich kopierte die beiden Disketten und lud das Programm. Alles verlief normal. Doch nach etwa 20-30 Sekunden, nachdem ich von der Startbahn abhob, hörte ich ein Maschinengewehr, aus dem Lautsprecher ertönte "Warning, Warning..." und ich schmierte ab, obwohl keine Mig in der Nähe war. Dasselbe passierte auch, wenn ich auf der Startbahn stehenblieb und die Triebwerke ausgeschaltet ließ. Das alles geschah aber nur mit den beiden Sicherheitskopien, nicht mit den Originaldisketten.

Meiner Meinung nach ist das ein versteckter Kopierschutz, der die Kopien unbrauchbar macht und somit vor der illegalen Verbreitung des Spieles schützt. Wenn aber der Kopierschutz wie bei Hans-Peter Fiskus schon auf den Originaldisketten aktiv ist, ist das natürlich schlecht. Warum das Programm auch nach mehrerem Umtauschen nicht läuft, kann ich allerdings nicht verstehen. Vielleicht sollte sich Hans-Peter mal direkt an den deutschen Distributor wenden. (Adresse: United Software, Hauptstr. 70, 4835 Rietberg 2).

Marco Mayer, Oestrich-Winkel

Umsteigen mit Problem

Ich besitze seit drei Jahren einen Atari ST und möchte nun auf den Amiga 500 umsteigen. Wie kann ich den künftigen Amiga an meinen Atari-Farbmonitor SC 1224 anschließen, an unserem Fernseher befindet sich keine Scart-Buchse. Verändert sich dabei die Qualität der Grafik stark?

Thomas Künstle, Tübingen

Du dürftest große technische Probleme damit haben, Deinen Amiga an den alten Atari-Monitor anzuschließen — wegen des Atari-spezifischen Anschlußkabels. Einen Adapter für diesen Fall habe ich noch nicht zu Gesicht bekommen. Du wirst wohl in den sauren Apfel beißen und Dir zu dem Amiga auch noch einen passenden Monitor anschaffen müssen. *mh*

Zahlensalat

Ich interessiere mich sehr für US-Militärflugzeuge. So war ich überrascht, als ich in Ausgabe 3/91 drei Mal die Flugzeugbezeichnung "F-115 A" entdeckte. Dieses neue Computerspiel von Microprose mit dem Namen "F-115 A Nighthawk", wird von Ihnen in dem Bericht von der Computermesse in Las Vegas kurz beschrieben. Es soll der Nachfolger der Stealth Fighter-Simulation "F 19 Stealth Fighter" sein. Doch ich kenne keinen Stealth Fighter mit der Bezeichnung "F 115 A", nur einen "F117 A". Es würde mich interessieren, ob der Fehler bei Microprose oder bei Ihnen liegt.

Peter Schier, Allmersbach

Allen F 115 A's zum Trotz wird die neue Simulation natürlich "F117 A Nighthawk" heißen. *mh*

Frech

Also, als ich mir die neue *POWER PLAY* kaufte und darin blätterte, fand ich einen sehr interessanten Titel auf Seite 30 über Mad Max' CD. Sehr gut, echt, endlich mal Gutes außerhalb der Software. Aber dann trifft mich doch der Schlag! Ihr erfrecht Euch doch tatsächlich, nur so nebenbei zu erwähnen, daß es eine Dungeon-Master-CD zu kaufen gibt. Die Bestelladresse dazu gehört ja wohl auf die Titelseite! Ihr müßt mir unbedingt sagen, wo es die Dungeon-Master-CD gibt.

Claus Wingolf, Clausthal

Momentan ist die "Dungeon Master CD" nicht im Handel erhältlich. Die CD war eine Beigabe für die japanische und amerikanische CD-ROM-Version des Rollenspiel-Klassikers für den FM-Towns Computer. Zudem wurden einige hundert Chaos strikes Back-Amiga Disketten mit der CD zusammen ausgeliefert (war meines Wissens aber nur in den USA der Fall). Wenn die CD einzeln zu kaufen ist, werden wir Euch selbstredend darüber informieren. *mh*



Claas Brühler aus Guarrenburg zeichnete den "R-Type-geschädigten Amigianer" — man beachte die Rauchentwicklung

Mehr davon!

Was mir den Kugelschreiber in die Hand zwang, war der Ärger über einen Artikel von Martin Gaksch. In der Vorschau der *POWER PLAY* 2/91 als "Sonderteil über den Game Boy" angekündigt, und auf dem Titel der *POWER PLAY* 3/91 fast als Titelstory angekündigt, erscheint da eine schlappe Seite (wenn man die ohnehin üblichen Spielberichte außer acht läßt). Ich hätte den Artikel fast überlesen. Also, unter einem Sonderteil verstehe ich schon was anderes. So sechs Seiten wie bei "Drachendonner" hätte ich schon erwartet. Und an Zubehör gibt's ja auch etwas mehr als die beiden vorgestellten Teile. Ich würde mich freuen, wenn Ihr das mal nachholen würdet.

Axel Steg, Stölpe

Aus Platzgründen mußten wir leider das etwas umfangreich geplantere Special über den Game Boy kürzen. Alle wesentlichen Informationen, die wir zu diesem Thema loswerden wollten, sind allerdings in dem Artikel enthalten. Wir haben die 15 besten Spiele präsentiert und über die beiden Zubehörteile geplaudert. Ich hätte mir auch etwas mehr Platz gewünscht, doch zugunsten weiterer Videospieltests mußten wir uns etwas zügeln. Da wir auch zukünftig regelmäßig über Game-Boy-Neuheiten berichten werden, ist das Schrumpfen des Artikels nicht ganz so tragisch. *mg*



WIAL-VERSAND SERVICE

Andreas Albert + Partner
Liegnitzerstraße 13
8038 Gröbenzell
Telefon 08142/8273
08142/53912 und 08142/8274

C64 Disketten

ATOMINO	38,90
B A T DT. *	54,90
BIG BUSINESS DT. *	29,95
BÖRSENFIEBER KOMPLETT DT.	49,90
BUCK ROGERS	59,90
BUNDESLIGA MANAGER DT.	38,90
CENTAURI ALLIANCE	49,90
CHALLENGERS COMPILATION	54,90
CHAMPIONS OF KRYNN DT.	59,90
CHASE HQ 2 DT. CARTRIDGE	49,90
CHIPS CHALLENGE DT.	38,90
CLUEDO MASTER DETECTIVE *	37,90
CREATURES	38,90
CRIME TIME DT.	38,90
CROWN KOMPLETT DT. *	38,90
CURSE OF THE AZURE BONDS DT.	57,90
DEATH KNIGHTS OF KRYNN DT. *	59,90
DICK TRACY DT.	37,90
DRAGON STRIKE	59,90
DRAGONS BREED DT.	38,90
EDITION ONE	49,90
EMLYN HUGHES ARCADE *	37,90
EPYX SPORTING GOLD *	45,90
E SWAT DT.	37,90
EXTERMINATOR	37,90
F-16 COMBAT PILOT DT.	47,90
FISTS OF FURY COMPIL. DT.	39,90
FULL BLAST COMPILATION	54,90
GREMLINS 2 *	37,90
GUNSHIP	47,90
HUNT FOR RED OCTOBER DT.	37,90
HOLLYWOOD COLLECTION DT.	54,90
INVEST DT.	38,90
KICK OFF 2 DT.	39,90
KLAX	37,90
LAST NINJA 3 DT. *	37,90
LETTRIX DT.	36,90
LOOPZ	37,90
LOTUS TURBO CHALLENGE DT. *	38,90
MANCHESTER UNITED DT.	38,90
MANIAC MANSION KOMPL. DT.	54,90
MIDNIGHT RESISTANCE DT.	37,90
MIGHTY BOMBJACK *	37,90
N.A.R.C. DT.	37,90
NAVY SEALS CARTRIDGE *	49,90
NIGHTBREED ACTION DT.	38,90
NIGHTSHIFT DT. *	37,90
NORTH AND SOUTH DT. *	37,90
OIL IMPERIUM DT.	36,90
PANG DT. CARTRIDGE *	49,90
PIRATES	47,90
POOLS OF RADIANCE	58,00
PROJECT: STEALTH FIGHTER	49,90
PUZZNIK	37,90
RAINBOW ISLAND DT.	37,90
RICK DANGEROUS 2 DT.	38,90
RINGS OF MEDUSA DT.	47,90
ROBOCOP 2 DT. CARTRIDGE	49,90
SARAKON DT.	37,90
SECRET OF SILVERBLADES	59,90
SHADOW OF THE BEAST CARTRIDGE	49,90
SILENT SERVICE	37,90
SPIDERMAN DT.	37,90
STARFLIGHT DT.	38,90
STRIDER 2 DT.	37,90
SUMMER CAMP	38,90
SUPER MONACO GRAND PRIX *	39,90
SUPER OFF ROAD RACER	45,90
TESTDRIVE 2	45,90
TESTDRIVE 2 MUSCLE CARS	25,90
TESTDRIVE 2 EUROPEAN CHALLENGE	25,90
TIE BREAK DT.	37,90
T O K I DT. CARTRIDGE *	49,90
TOTAL RECALL DT.	37,90
TRANSWORLD DT.	45,90
TURRICANE	37,90
TURRICANE 2 DT.	37,90
TWINWORLD DT.	38,90
ULTIMA 6	69,90
UNENDLICHE GESCHICHTE 2 DT.	37,90
WARLOCK THE AVENGER	37,90
WELLTRIS DT.	38,90
WHEELS OF FIRE	49,90
WORLD CHAMP. BOXING	37,90
ZAK MC KRACKEN DT.	54,90

SONDERPOSTEN C64 DISK

BARTS TALE 2	27,90
BATMAN THE MOVIE	17,90
CAVEMAN UGHLYMPICS	27,90
CHUCK YEAGERS	19,90
COIN OP HITS	17,90
EPYX ACTION	17,90
FERRARI FORMULA 1	19,90
FORGOTTEN WORLDS	11,90
LAST NINJA 2	17,90
MANIAC MANSION	19,90
SKATE OR DIE	19,90
SOKOBAN	17,90
SUB BATTLE SIMULATOR	17,90
SUMMER EDITION	12,90
SUPER WONDERBOY	17,90
TYPHOON OF STEEL	17,90

Abgabe nur solange Vorrat reicht

PC/IBM

4 D SPORTS BOXING	69,90
4 D SPORTS DRIVIN	69,90
A-10 TANK KILLER	89,90
AD LIB KARTE MIT COMPOSER	279,90
AD LIB KARTE MIT JUKE BOX	235,90
ADV. DESTROYER SIMULATOR	69,90
AIRCRAFT DESIGNER FS 4.0	75,90
AIRLINE TRANSPORT PILOT	85,90
ANDRETTI *	69,90
ATOMINO DT.	65,90
BANE OF COSMIC FORGE	89,90
BLUE MAX	79,90
BUCK ROGERS KOMPL. DT *	89,90
CITADELL OF CHAOS *	65,90
COUNTDOWN	69,90
CRASH COURSE DT.	69,90
CRIMEWAVE DT.	74,90
DAS BOOT	79,90
DEATH KNIGHTS OF KRYNN *	69,90
DUNGEONMASTER DT. *	85,90
ELITE GOLD VGA VERS. DT. *	85,90
ELVIRA KOMPL. DT.	89,90
ELVIRA LÖSUNG	13,90
EYE OF THE BEHOLDER	72,90
GEM X *	39,90
GREAT COURT 2 DT. *	69,90
HARD DRIVIN 2	69,90
HARD NOVA DT.	69,90
HEART OF CHINA *	85,90
IMPERIUM DT.	69,90
INDIANA JONES 3 ADV. DT.	69,90
KINGS QUEST 5	89,90
KNIGHTS OF THE SKY DT.	89,90
KLAX	59,90
LARRY TRIPLE PACK ENGL.	99,90
LEISURE SUIT LARRY 3 KOMPL. DT.	85,90
LEMMINGS DT. *	65,90
LEXICROSS DT. *	69,90
LHX-ATTACK CHOPPER	99,90
LIFE AND DEATH 2	69,90
LIGHTSPEED DT.	89,90
LINKS NUR VGA	79,90
LORD OF THE RINGS	85,90
MIG 29 FULCRUM DT.	99,90
M1 TANK PLATOON DT.	84,90
MOONBASE	95,90
MUDS DT.	72,90
MYSTICAL	74,90
N A M *	75,90
NEO DIGI JOYSTICK ADAPTER DT.	59,90
PANZA KICK BOXING DT.	69,90
PC GLOBE 4.0 DT.	119,90
PGA TOUR GOLF DT.	65,90
PINBALL MAGIC	54,90
POPOLUS DT.	64,90
POPOLUS DATA DISK DT.	39,90
PORTS OF CALL DT.	79,90
RAILROAD TYCOON DT.	84,90
RED BARON	89,90
REVELATION	59,90
RISE OF THE DRAGON	84,90
ROAD CARS SCEN. TD 3	35,90
SAVAGE EMPIRE	79,90
SECRET OF MONKEY ISLAND ENGL.	59,90
SECRET OF MONKEY ISLANDS DT. VERS.	78,90
SHANGHAI 2	75,90
SILENT SERVICE 2 DT.	89,90
SIM CITY DT.	64,90
SIM CITY ARCHITECTURES 1 + 2 JE	39,90
SIM CITY TERRAIN EDITOR DT.	39,90
SIM EARTH DT. VERS.	89,90
SOUNDKARTE SOUNDBLASTER DT.	339,90
MIDI BOX ZU SOUNDBLASTER	99,90
SPACE QUEST 3 KOMPL. DT.	85,90
SPACE QUEST 4 *	89,90
SPELLCASTING 101	69,90
STELLAR 7	65,90
SUPREMACY *	79,90
TESTDRIVE 3	69,90
THE POWER *	39,90
THEIR FINEST HOUR	69,90
TRACON 2	99,90
ULTIMA 6	72,90
U M S 2 DT.	85,90
WARLORDS *	65,90
WAYNE GRETZKY 2	75,90
WELLTRIS DT.	64,90
WHALES	69,90
WINDOWS 3.0 INKL. MAUS	235,90
WING COMMANDER	72,90
WING COMMANDER DATA DISK	39,90
ZAK MC KRACKEN DT.	65,90
ZELIARD	59,90

SONDERPOSTEN IBM

CALIFORNIA GAMES	19,90
SILENT SERVICE	29,90
SHARKEYS 3D POOL	29,90
SUMMER EDITION	19,90
WINTER EDITION	19,90

Abgabe nur solange Vorrat reicht

AB SOFORT : **HEUREKA LERNSOFTWARE** FÜR C64 DISK AMIGA UND PC
LISTE ANFORDERN !

ATARI/AMIGA

688 ATTACK SUBMARINE DT.		65,90
A10 TANK KILLER 1 MB	84,90	84,90
ADV. DESTROYER SIMULATOR		69,90
AIRBUS 320 DT. *		72,90
ATOMINO	59,90	59,90
BACKGAMMON DT.		54,90
BANE OF THE COSMIC FORGE 1 MB		89,90
BATTLECOMMAND DT.	65,90	65,90
BATTLESTORM		59,90
BETRAYAL DT.	69,90	69,90
BILLARD 3D *	65,90	65,90
BILLY THE KID DT.	59,90	59,90
BLUE MAX 1 MB		72,90
BUCK ROGERS 1 MB		72,90
BUNDESLIGA MANAGER DT.	54,90	54,90
CADAVER DT.	65,90	65,90
CENTURION DEF. OF ROME DT. *		65,90
CHALLENGERS COMPILATION DT.	72,90	72,90
CHAMPIONS OF KRYNN 1MB DT.	69,90	69,90
CHAOS STRIKES BACK 1 MB	59,90	59,90
CHIPS CHALLENGE	59,90	59,90
CHUCK YEAGERS 2 DT *	65,90	65,90
CRIME WAVE DT.	65,90	65,90
CURSE OF AZURE BONDS DT. 1MB		69,90
DELUXE PAINT	119,90	
DRAGON WARS DT.		65,90
DUCK TALES DT.		65,90
DUNGEONMASTER DT (1MB)	65,00	65,00
EDITION VOL. 1 COMPIL.		69,90
ELVIRA DT. 1 MB	65,90	65,90
ELVIRA LÖSUNG DT.		13,90
EXTERMINATOR DT.	59,90	59,90
F15 STRIKE EAGLE 2 DT. *	69,90	69,90
F-16 COMBAT PILOT DT.	61,90	61,90
F-16 FALCON DT. 1 MB	67,00	72,00
F-16 MISSION DISK VOL. 1 DT.	54,90	54,90
F-16 MISSION DISK VOL. 2 DT.	54,90	54,90
F-19 STEALTH FIGHTER DT.	69,90	69,90
F29 RETALIATOR	64,90	64,90
FISTS OF FURY COMPIL. DT.	65,90	65,90
FLAMES OF FREEDOM DT. *	69,90	69,90
GEM X *	39,90	39,90
GHENGIS KHAN DT.		89,90
GODS DT. *	65,90	65,90
GREAT COURT 2 DT.	65,90	65,90
HARD DRIVIN 2	59,90	59,90
HARPOON DT. 1 MB		72,90
HUNT FOR RED OCTOBER		59,90
IMPERIUM DT.	65,90	65,90
INDIANA JONES 3 ADV. DT.	65,90	65,90
INDIANAPOLIS 500 DT.		65,90
INSECTS IN SPACE	59,90	59,90
INVEST DT.	65,90	65,90
IT CAME FR. DESSERT 1 MB DT.	67,90	74,90
JUPITERS MASTER DRIVE DT.		65,90
KICK OFF 2 DT.	59,90	59,90
KICK OFF 2 DATA DISK DT.	39,90	39,90
KILLING CLOUD *	59,90	59,90
KINGS QUEST 5 * 1 MB		85,90
KLAX	49,90	49,90
LEGEND OF FAIRGAIL DT.		65,90
LEMMINGS DT.	59,90	59,90
LOOM DT.	69,90	69,90
LOTUS TURBO CHALLENGE DT.	59,90	59,90
LUPO ALBERTO *		65,90
M1 TANK PLATOON DT.	72,90	72,90
MANIAC MANSION DT.	69,90	69,90
MAUPITI ISLANDS DT.	65,90	65,90
MICKEY - VERRÜCKTER ZOO		65,90
MIG 29 DT.	89,90	89,90
M.U.D.S. DT.	65,90	65,90
N A M *	69,90	69,90
NINE LIVES *	49,90	49,90
OPERATION STEALTH DT.	59,90	59,90
OPERATION STEALTH LÖSUNG	11,90	11,90
PANG DT.	59,90	59,90
PANZA KICK BOXING DT.	69,90	69,90
PARADROID 90 DT.	59,90	59,90
PGA TOUR GOLF DT. *		65,90
PIRATES DT.	65,90	65,90
PLAYER MANAGER DT.	49,90	49,90
POLICE QUEST 2 1MB		89,90
POOL OF RADIANCE DT.	59,90	59,90
POPOLUS DT.	64,90	64,90
POPOLUS DATA DISK DT.	35,90	35,90
POWERMONGER DT.	65,90	65,90
POWERMONGER DATA DISK DT. *	39,90	39,90
PYRAMAX *	54,90	54,90
QUEST FOR GLORY 2 *		85,90
RAILROAD TYCOON DT. *	69,90	69,90
RETURN OF MEDUSA DT. *	69,90	69,90
REVELATION	49,90	49,90
SECRET OF MONKEY ISLAND DT.	78,90	78,90
SKI OR DIE DT. *		65,90
SPEEDBALL 2	65,90	65,90
SPINDIZZY WORLDS DT.	59,90	59,90
SPIRIT OF EXCALIBUR		75,90
STARFLIGHT	59,90	59,90
SUPER MONACO GRAND PRIX	59,90	59,90
SWIV SILKWORM 2	59,90	59,90
TEAM SUZUKI DT.	59,90	59,90
TEAM YANKEE DT.	69,90	69,90
TESTDRIVE 2	65,90	65,90
SCENERY DISKS JE	35,90	35,90
THALION FIRST YEAR COMPIL.	59,90	59,90
THE POWER *	39,90	39,90
THEIR FINEST HOUR DT. 1 MB	69,90	69,90
THYPOON OF STEEL 1 MB		69,90
TIMEWARP - DRAGONS LAIR 2		79,90
TOOKI DT. *	65,90	65,90
TORVAK THE WARRIOR *		59,90

Lösungshilfen zu SIERRA und LUCAS FILM ADVENTURES je 14,90

ATARI/AMIGA

TOWER FRA DT. 1 MB		69,90
TRANSWORLD DT.	65,90	65,90
TURRICANE DT.	54,90	54,90
TURRICANE 2 DT.		54,90
TV-SPORTS BASKETBALL DT.		74,90
U M S 2 DT.	72,90	72,90
VROOM *	65,90	65,90
WAR GAME CONST. SET 1.5 MB		69,90
WARJEEP *	59,90	59,90
WARLOCK THE AVENGER		59,90
WARLORDS *		65,90
WINGS DT. 1 MB		74,90
WOLFPACK DT. 1 MB	74,90	74,90
WONDERLAND 1 MB *	74,90	74,90
WORLD CHAMP. BOXING MANAGER DT.		49,90
WORLD CHAMPIONSHIP SOCCER DT.		59,90
ZAK MC KRACKEN DT.	64,90	64,90
ZARATHRUSTRA	59,90	59,90
Z OUT DT.		54,90

PREISHITS 16 BIT

	ATARI	AMIGA
1ST PERSONAL PINBALL		24,90
AFTERBURNER		24,90
ARKANOID REV. OF DOH	24,90	24,90
AXELS MAGIC HAMMER		24,90
BARTS TALE 2		29,90
BATMAN THE CRUSADER		24,90
BLASTEROIDS		24,90
CONFLICT		17,90
CONTINENTAL CIRCUS		24,90
CYCLES		24,90
DATASTORM		24,90
DOUBLE DRAGON		24,90
FANTASY WORLD DIZZY		19,90
FERRARI FORMULA 1		24,90
GAUNTLET 2		24,90
GFL BASEBALL		19,90
GRAND PRIX CIRCUIT		29,90
HOUND OF SHADOW		29,90
IMPACT		17,90
IMPOSSIBLE MISSION 2		24,90
INTERCEPTOR		29,90
LAST NINJA 2		24,90
LITTLE COMPUTER PEOPLE		24,90
LOMBARD RAC RALLEY	24,90	
MIG 29 CODEMASTERS		24,90
MICROPROSE SOCCER		24,90
MOONWALKER		24,90
POWERDRIFT	24,90	
QUARTZ		19,90
QUATTRO ARCADE COMP.		37,90
QUATTRO SPORTS COMP.		37,90
ROCK'N'ROLL		24,90
ROCKSTAR		17,90
R-TYPE		24,90
R V F HONDA		29,90
SIDEWINDER 2		17,90
SILKWORM		24,90
SIM CITY DT. KURZANL.		39,90
SPELLFIRE SORCERER		24,90
SPHERICAL		19,90
STORMLORD		24,90
SUMMER OLYMPIAD		19,90
SUPER GRAND PRIX		24,90
SUPER HANG ON		24,90
THUNDERBLADE		24,90
TREASURE ISLAND DIZZY		17,90
WORLD CLASS LEADERBOARD		28,90
XENON		24,90
WIZBALL	24,90	24,90
ZANY GOLF		29,90

Abgabe nur solange Vorrat reicht

AMIGA ZUBEHÖR

4 PLAYER ADAPTER	24,90
DISKBOX FÜR 80 X 3,5" DISKS	19,90
ELECTR. BOOTSELECTOR DFÜ-DF 3	39,90
EXTERNES LAUFWERK 5,25"	209,90
EXTERNES LAUFWERK S-LINE 3,5"	169,90
GOLDEN IMAGE MOUSE INLC. PAD	59,90
INFRAROT FERNBEDIENUNG	69,90
INTERNES LAUFWERK A 500 3.5"	159,90
INTERNES LAUFWERK A 2000 3.5"	149,90
JOYSTICK COMPETITION PRO 5000	29,90
JOYSTICK COMPETITION PRO STAR	39,90
JOYSTICK GRAVIS SCHWARZ	79,90
JOYSTICK GRAVIS TRANSPARENT	84,90
MOUSE JOYSTICK UMSCHALTER	49,90
MOUSE/JOYSTICKVERLÄNGERUNG	9,90
MOUSEMATTE	6,90
MOUSE SET	19,90
PARALLEL-PORT-ERWEITERUNG	179,90
SPEICHERERWEITERUNG AUF 1 MB	89,90
VIRUSFALLE	29,90
X-COPY 2 incl. HARDWARE	59,90
X-COPY 2 PROFESSIONAL	74,90

AMIGA ZUBEHÖR & HARDWARELISTE ANFORDERN !

LEERDISKETTEN

3,5" 2 DD NoName 10er	9,90
3,5" 2 HD NoName 10er	19,90
5,25" 2 DD NoName 10er	5,90
5,25" 2 HD NoName 10er	12,90

PREISE AB 250 STCK. ERFRAGEN !

Irrtum vorbehalten

* = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR

Liste gegen frankierten Rückumschlag. Bitte Computertyp angeben.
Versandkosten: Nachnahme plus DM 7,00 Vorkasse plusDM5,50
Ausland: Nur Vorkasse gegen Euroscheck + DM 10 Versand

Wie wär's?

Wie wäre es denn mal mit einem Redaktionsturnier im Game-Boy-Tennis, "Super Off Road" oder "Great Courts 2?" Der Gewinner bekommt 100 Superpunkte. Der zweite 50, der dritte 25, der vierte 10 usw. Danach werden dann in jeder neuen *POWER PLAY* die neuen Top 6 von Euch vorgestellt. Nach drei Heften sähe das z.B. so aus. Heinrich: 240 Punkte, Anatol 190 Punkte usw... Wer ist für solche Turniere? Ich würd's super finden. Außerdem wäre ich noch für eine Zubehörseite (anstelle der Medien), dort würde in jeder Ausgabe neues Zubehör vorgestellt und getestet, z.B. Game Boy — "Wideboy" oder CDTV — "Tastatur", Engine GT — "TV-Tuner".

Heiko Meyer, Berümbür

Das sind zwei wirklich interessante Ideen. Was haltet Ihr davon? *hl*

Widmungswunsch

Es geht um den Leserbrief über "Pirates" in der Ausgabe 3/91. Den Vorschlag, diesem Spiel einen speziellen Bericht zu widmen, finde ich eine gute Idee. Pirates hat nach all den Jahren einen speziellen Platz in der Softwarebranche verdient. Ich selber zähle es zu den besten Klassikern überhaupt, andere Leser bestimmt auch.

Dietmar Hepp, Brühl

Was läuft?

Ich möchte mir ein Sega Mega Drive zulegen. Das wäre ja ganz in Ordnung, aber seit dem Artikel in Ausgabe 12/90 bin ich ein wenig unsicher. Da steht (unten im kleinen Kästchen in der Bewertungsliste), daß auf japanischen Konsolen alle Module laufen (d.h. japanische, deutsche sowie amerikanische). Außerdem steht da noch, daß die deutschen Geräte Schwierigkeiten machen (d.h. nur die japanischen Module laufen nicht). Nun die Frage: Würden auf den deutschen Grundgeräten amerikanische Module laufen? Was ist eigentlich der Unterschied zwischen dem deutschen und dem japanischen Grundgerät? Und nun die Hauptfrage: Wenn ich mir ein Sega Mega Drive kaufen will, wodurch unterscheide ich, ob ich mir ein deutsches oder ein japanisches kaufe. Ich möchte nämlich ein japanisches Grundgerät kaufen. Und die letzte Frage: Was hat Winnie für eins? Ein japanisches oder ein deutsches?

Jörg Ketteler, Essen

Jedes Pfund zählt

Puh! "Trantor dünner!" — "Nein, laßt ihn so!" Das geht einem ja ungeheuer auf den Keks. Trantor ist nun mal dick! Dem Comic würde ja jeder Witz abgehen, wenn Trantor auch noch dünn wäre — als schlanken, strahlenden Helden haben wir doch Starkiller. Warum macht Ihr den nicht dicker oder Doc Bobo, warum macht Ihr den Wizball nicht zum Viereck oder das Tentakel kürzer?

Der Comic kann nun einmal nur mit einem dicken, verfressenen Trantor bestehen!

Dominik Schmalz, Münster

Nicht kapiert?

Wird die Grafiknote eigentlich besser, wenn der Computer schlechter ist? Nicht kapiert? Na, ich versuch's mal so: Wenn der C 64 bei einem Spiel genauso gute Grafik hat wie z.B. der Amiga, bekommt der C 64 eine bessere Note als der Amiga?

Felix Deimling, Kleinseebach

Ja. Wir berücksichtigen sowohl bei Grafik- als auch Soundwertungen die Fähigkeiten der einzelnen Systeme (nur so ist es z.B. zu erklären, daß auch ein Game-Boy-Spiel mal eine sehr gute Grafikwertung ernten kann). *hl*

Kein Einzelfall

Schaut Euch bitte in der Ausgabe 3/91 auf Seite 126 den Test über die Amiga-Version von Chaos strikes Back an. Hier scheint alles zu stehen: Der Amiga-Dungeon-Profi wird mit Stereo-Digi-Sound und feinem Automapping verwöhnt, man benötigt das Originalhandbuch und 1 MByte Speicher. So weit, so gut. Doch ich frage mich, warum wird schlichtweg unterschlagen, daß die Amiga-Version, im Gegensatz zur Atari-ST-Version, komplett in Deutsch gehalten ist?

Dies ist kein Einzelfall. Wenn Ihr Euch z.B. die Besprechung von Cadaver anschaut: Auch hier kein Wort darüber. Ich muß ganz ehr-



In Österreich funktioniert die Post noch: Kevin Gröschl aus Linz zeichnete Doc Bobo für uns.

Das Nietenbuch

Ein ernstgemeinter Vorschlag: Eure Artikel über die größten Reinfälle sowie der über die Hits 1990 gefielen mir so gut, daß ich Euch den Vorschlag mache, eine Art *POWER-PLAY*-Buch der Computerspiel- und Videospielrekorde herauszubringen, was solche Fragen wie "Welches Spiel hat die meisten Disketten?" beantwortet.

Peer Sylvester, Hamburg

lich sagen, mir ist das völlig unverständlich. Mir scheint der Hinweis "Deutsche Anleitung und/oder deutsche Bildschirmtexte" nicht gerade unwichtig zu sein. Wenn ich meinen Computer anschalte, will ich mich entspannen und Spaß haben. Wird der Spielfluß aber ständig dadurch gestört, daß ich immer wieder im Wörterbuch nachschlagen muß, wird dieser Spaß aber ganz gewaltig getrübt. Für mich ist es kaufentscheidend (und Ihr wollt doch Kaufentscheidungshilfe geben), ob ich die Anleitung und die Texte ohne Probleme lesen kann oder nicht. Ich kann verstehen, daß es Euch schwerfällt, dies einzusehen, denn jeder von der *POWER-PLAY*-Redaktion muß sicherlich fließend Englisch können, das gehört zu Eurem Job. Doch schaut Euch mal die Anzeigen Eurer Inserenten an und fragt Euch, warum so viele davon auf deutsche Anleitungen/Bildschirmtexte hinweisen.

Dabei wäre es doch so einfach: schreibt einfach ein "A" für "deutsche Anleitung" und ein "B" für "deutsche Bildschirmtexte" in den Bewertungskasten — fertig. Wenn Ihr wollt, könnt Ihr ja noch ein "K" hinzunehmen für "Kapitulation: Selbst hl mußte vor einem übermächtigen Englisch die Flagge streichen".

Ralf Wilgalis, Gilching

Leider standen uns bei Cadaver und bei Chaos strikes Back zum Test nur jeweils die englischen Versionen zur Verfügung. Zum Testzeitpunkt war leider noch keine deutsche Version in Sicht. So kann es schon einmal passieren, daß kurz nach der englischen Fassung eines Spieles die deutsche Version auftaucht. Oft ist es dann zu spät, um an den Artikeln noch Änderungen vorzunehmen. Wenn wir von vorneherein wissen, daß es von der Testversion eine deutsche Version geben wird, wird dieses auch extra im Test vermerkt (siehe "Monkey Island"). *mh*

Kümmerrelikt

Was muß ich sehen? Da hab ich zusammen mit meinem Nachbarn im Leserbrief "Bart & Brille" (*POWER PLAY* 2/91) Michaels Bart so toll kommentiert, und was passiert? Ich schlage die Ausgabe 3/91 auf und entdecke auf Seite 31 die kümmerlichen Relikte dieses Naturwunders. Was um Gottes Joystick ist los? Seid Ihr einfach zu faul, die vorgeschlagene Fotosession zu machen oder was? Fehlt nur noch, daß Winnie sich die Haare wachsen läßt.

Christian Janisch, Oldenburg

Begegnung der 4. Art

Ich hab endlich den unvermeintlichen Schritt getan und die *POWER PLAY* abonniert. Die erste Abo-Ausgabe für mich (3/91) kommt früh und ohne Umschlag und beinhaltet neben einigen längst überfälligen Amiga-Umsetzungen noch die unglaublich komische Bildgeschichte vom Redaktionsalltag des *POWER-PLAY*-Teams — wirklich genial! Die dort abgelichteten Gestalten sehen schon ziemlich fertig aus, aber das ist noch gar nichts gegen einen Live-Anblick von Euch auf der Amiga-Expo '90 in Köln — Begegnung der 4. Art!

Hannes Gnad, Bad Dainbach

Zwei Fragen

Ist es irgendwie möglich, die deutschen Spiele auf dem japanischen Sega Mega Drive zu spielen? An welche Monitore kann man das RGB-Mega Drive anschließen?

Nikias Chryssos, Heidelberg

Das RGB-Mega Drive kann man, wie der Name schon sagt, an alle Monitore mit analogem RGB-Eingang anschließen (das entsprechende Kabel vorausgesetzt). Die deutschen Mega-Drive-Module kann man durchaus auf japanischen Konsolen laufen lassen. Eine Umbauanleitung wurde vor kurzem in den Power Tips abgedruckt. Wer nicht basteln will, der kann sich für wenig Geld bei diversen Importeuren einen Adapter kaufen. *mg*

Zwischen den deutschen und amerikanischen Geräten gibt es keine Kompatibilitätsprobleme, da die Konsolen identisch sind und die Module sich auch vom Gehäuse her nicht unterscheiden. Der Unterschied zwischen dem europäischen und dem japanischen Mega Drive liegt in der unterschiedlichen Bildwiederholfrequenz (das japanische Sega ist ein wenig flinker) und in der Größe und Bauweise des Modulschachtes. Zu Deiner Hauptfrage: Ein japanisches Mega Drive bekommst Du nur über Importeure (zB. ECS, Flashpoint oder CWM), das "deutsche" Gerät hingegen ist über Virgin sowohl im Fachhandel, als auch in vielen großen Kaufhäusern oder gar bei Quelle erhältlich. *wi*

Kein Nachschub?

War die PC-Engine nur ein Modehit oder gibt es auch weiterhin neue Spiele für diese Konsole? Ich renne heute morgen wie wild zum Zeitungsstand, reiß eine *POWER PLAY* aus dem Regal, bezahle und nichts wie reingeschaut: Ein einziger Test von einem Spiel für die PC-Engine. Das kann doch nicht sein. Gott sei Dank — auch noch ein Kurztest. Also ehrlich, Leute, das kann doch nicht Euer Ernst sein! Gibt's nichts Neues mehr oder ist die Software so schlecht, daß man sie nicht in einer Zeitschrift präsentieren kann?

Manfred Kohnen, L-Wiltz

Die Neuerscheinungen für die PC-Engine sind leider rückläufig. Wir werden aber nach wie vor jede Neuheit, die uns in die Hände kommt, in der *POWER PLAY* testen. In dieser Ausgabe sind's schon wieder deutlich mehr PC-Engine-Tests. *mg*

Tanz' den Salsa

Mein einziger Kritikpunkt an der *POWER PLAY* betrifft die Videospieltests. Meiner Meinung nach solltet Ihr hier die raketenartig steigende Anzahl der Konsolenbesitzer berücksichtigen und mindestens fünf Videospiele mehr pro Ausgabe in Eure Zeitschrift aufnehmen. Ich glaube, das könnt Ihr und alle Computerbesitzer verkraften und die Konsolenbesitzer werden Salsa tanzen.

Christian Kerpes, Laufach

Der Videospieleanteil in den letzten Ausgaben war ja wahrlich nicht von Pappe, aber viel

größer wird er auch nicht werden — die angesprochenen Computerbesitzer sind nach wie vor in der Überzahl. Das ist vielleicht eine günstige Gelegenheit, um unauffällig auf unser aktuelles Special für Videospieler hinzuweisen: Das gute Stück heißt "Video Games", ist jetzt bei Eurem Zeitschriftenhändler erhältlich, kostet 7 Mark und bietet Tests und Tips ausschließlich für Videospielkonsolen... das sind noch Sachen! *hl*

Preisvergleich

Ich frage mich immer, wie die Preisunterschiede zwischen gleichen Systemen in den USA und Deutschland zustande kommen. Ein Game Boy mit "Tetris" kostet in Deutschland ca. 170 Mark, in den USA keine 120 Mark. In den *POWER-PLAY*-Anzeigen kann man Angebote für das Mega Drive für 450 Mark finden. Wie kommt es, daß es in den USA mit dem gleichen Lieferumfang nur 260 Mark kostet? Erhöht man die Preise in Deutschland absichtlich, um mehr Geld herauszuholen oder was ist der Grund?

Oliver Schulz, USA-Owensboro

Der direkte Preisvergleich hinkt etwas. Zum einen ist der Dollarkurs momentan recht DM-freundlich, was die Umrechnerei verzerrt. Dazu kommen diverse wirtschaftliche Gründe von der unterschiedlichen Marktgröße (mehr Wettbewerb in den USA) bis hin zu verschiedenen Steuer- und Zollbestimmungen. Ein böswilliges Melken der europäischen Kunden kann man den Hardwareherstellern sicher nicht unterstellen. *hl*

Dunkelkammer

Der Fotoroman in Ausgabe 3/91 war echt gut, aber Ihr tut mir ehrlich leid: Auf den Fotos schaut's in Eurer Redaktion reichlich düster aus oder



Professionell: Konrad Beißkammers Impressionen zu "Monkey Island"

täuscht das etwa nur? Ich frage mich nur, ob Ihr mit diesen Fotos überhaupt noch Redakteure/innen bekommt, denn wer will denn schon freiwillig bei Euch arbeiten (nach diesen Fotos).

Ren Rich, Sörup

Noch gehen bei uns nicht alle Lichter aus: Daß die Fotos etwas dumpf aussehen, liegt an ein paar produktionstechnischen Tricks, die nötig waren, um solche Köstlichkeiten wie farbige Sprechblasen mit einem vertretbaren Aufwand zu realisieren. Außerdem wurden die meisten Bilder nach Einbruch der Dunkelheit geschossen (soviel zum Thema "freiwillige Überstunden"). *hl*

Videospiel-simulationen

Gibt es für das Mega Drive einen Flugsimulator? Wird es vielleicht eine U-Boot- oder Panzersimulation geben?

Lutz Stiege, Lüneburg

In Kürze steht die Mega-Drive-Version der U-Boot-Simulation "688 Attack Sub" an. Konkrete Ankündigungen für andere Simulationen liegen derzeit nicht vor. *hl*

Mehr über die Macher

Als ich von der Gründung der Softwarefirma "Renegade" hörte, wurde mir klar, was Ihr an Eurer ansonsten guten Zeitschrift noch besser machen könnt: Geht doch bitte mehr auf die Programmierer ein. Höchst selten erwähnt Ihr die Programmierer, Grafiker, Soundkünstler oder Spieldesigner namentlich im Text (außer vielleicht den Bitmap Brothers oder Andrew Braybrook), obwohl die Qualität eines Spiels allein von ihnen abhängt und nicht von der Firma, die es veröffentlicht.

Jochen Knaur, Biberach

Wir werden weiterhin im Rahmen von Previews und Stories über die Spielemacher berichten, aber dieses Thema nicht sonderlich ausweiten (In der nächsten Ausgabe gibt's ein Interview mit Chris Roberts...). Es gibt nämlich gar nicht wenige Leser, die stinkig werden würden, wenn wir auf Kosten der Test- und Tips-Seiten mehr Hintergrundberichte veröffentlichen würden. *hl*

Wunderding

Ich habe in einer amerikanischen Nintendo-Zeitschrift gelesen, daß ein neues Wunder-Utensil in Kanada bereits erhältlich ist. Dieses "Ding" heißt Game Genie. Das ist ein Adapter für die Module, mit dem man durch Codes des mitgelieferten Handbuchs z.B. Mario bis an die Bildschirmdecke springen lassen kann. Warum berichtet Ihr nichts darüber?

Bogoy Hafner, CH-Schweiz

Wir haben zwar auch schon davon gehört, aber noch kein Testmuster in unsere Finger bekommen. Sobald wir einen fundierten Bericht darüber schreiben können, werden wir dies auch tun. *mg*

PAL vs RGB

Ich sehe überall bei der PC-Engine und dem Mega Drive die Begriffe "RGB" oder "PAL". Könntet Ihr mir bitte erklären, was da der Unterschied ist?

Stephan Loacker, Bludenz

Um den Begriff "RGB" exakt zu erklären, bräuchten wir ca. eine Doppelseite. Deshalb kurz und griffig: Wenn Du ein Videospiel mit einem RGB-Kabel mit dem Fernseher/Monitor verbindest, hast Du ein wesentlich kontrastreicheres Bild mit satteren Farben als über ein normales TV-Kabel. Mit PAL bezeichnet man die deutsche Fernsehnorm; die amerikanische und die japanische heißt NTSC. *mh*

Fortsetzung auf Seite 55

Sega Club Fullstop

Dieser Club, der im Dezember '89 gegründet wurde, hat mittlerweile 450 Mitglieder aus ganz Europa; es bestehen aber auch Kontakte nach Japan und den USA. Durch die enge Zusammenarbeit mit einem bekannten Versand ist der Sega Club in der Lage, seinen Mitgliedern preisgünstige Module anzubieten. Der Jahresbeitrag beträgt für Nicht-Berliner 25, für Berliner 35 Mark. Die Clubzeitung erscheint im Zweimonatsabstand und ist auch für Nichtmitglieder erhältlich, die sich dann für die Schwarzweißversion für 3,50 Mark oder die Buntausgabe für 5,50 Mark entscheiden können. Das Magazin informiert über Neuerscheinungen, testet Spiele und beleuchtet ganz allgemein die Szene für Sega-Fans. Außerdem gehört ein "Flohmarkt" zum festen Service.

Die derzeitigen "Tops und Flops" von "Fullstop" sind:

TOPS:

1. Mickey Mouse
2. Shadow Dancer
3. Monsterlair
4. Elemental Master
5. Populous

FLOPS:

1. Gain Ground
2. Heavy Unit
3. Granada
4. Dynamite Duke
5. Fatman

(alle für Mega Drive)

Amiga Dottie Club

Der Amiga Dottie Club hat sich erst im Herbst letzten Jahres zusammengefunden. Demgemäß ist seine Mitgliederzahl bis jetzt auch noch gering. Außer ihrem Interesse an allem, was mit dem Amiga zusammenhängt, haben die Vertreter des Clubs aber noch ein zweites Standbein: den Game Boy.

In der monatlich erscheinenden Clubzeitung, die immerhin 60 Seiten stark ist, führen sie Infos und Tests für beide Systeme, Hitparaden, High scores, Verlosungen und vieles mehr. Der Preis von 3,50 Mark für diese Zeitung ist auch gleichzeitig der Mitgliedsbeitrag. Die Mitglieder des Clubs würden sich über regen Zulauf freuen, auch eine Hotline würden sie bei einer höheren Mitgliederzahl gerne einrichten.

Ihre Hitparade

TOPS:

1. Super Cars
2. Paradroid 90
3. Powermonger
4. Turrican
5. Wings of Death

FLOPS:

1. Warp
2. Asterix-Operation Hinkelstein
3. Ivanhoe
4. The Plague
5. Auto Duel

...und hier noch die Top five für den Game Boy:

1. Nemesis
2. Golf
3. Castlevania
4. Super Mario Land
5. Tetris

Hallo Clubfreunde!

Hallo Clubfreunde, willkommen in unserem expandierenden Forum. Auf diesen Seiten werden alle Clubs geführt, die an mich geschrieben haben oder noch schreiben wollen. Damit niemand bevorzugt wird, wird jeder neue Zugang dreimal in der Adressenliste aufgeführt. Im halbjährlichen Rhythmus findet Ihr dann wieder die große Gesamtübersicht aller Clubs, nach Postleitzahlen sortiert. Außerdem wird jeder Club von mir im Laufe der Zeit einmal angeschrieben, damit ich ihn etwas ausführlicher vorstellen kann. Und nun noch eine Bitte an alle, die einen Club anschreiben und mit einer Antwort rechnen. Bedenkt, daß Porto teuer ist und nicht jeder Club eine volle Kasse hat: Am besten, Ihr legt gleich einen frankierten und adressierten Umschlag für die Antwort bei.

Diejenigen, die noch nicht auf unserer Clubseite zu finden sind, aber gerne dabei wären, sind hiermit herzlich aufgefordert, uns zu schreiben und folgende Fragen zu beantworten:

1. Wie heißt der Club und welche Anschrift hat er?
2. Mit welchem Computertyp und Videospielsystem beschäftigt er sich?
3. Wie hoch ist der Mitgliedsbeitrag?
4. Was sind die Schwerpunkte der Clubarbeit und welche Leistungen bietet er sonst noch?



Richtet Eure Zuschriften an:
Markt & Technik AG · Redaktion *POWER PLAY* · Kennwort: Clubs
Hans-Pinsel-Str. 2 · 8013 Haar

...CK ALLE CLUBS AUF EINEN BLICK ALLE CLUBS AUF EINEN BLICK ALLE CLUBS AUF EIN...



ADRESSEN

Amiga & Gameboy Club
Computertyp: Amiga, Game Boy
Anschrift: Amiga & Game Boy Club
Postfach 102211
3500 Kassel

GCT Videospiel-Club
Computertyp: PC-Engine u. Mega Drive
Anschrift: GCT Videospiele-Club
z.Hd. Daniel Schwill
Hellweg 39
4620 Castrop-Rauxel

Promising Dungeons Association
Computertyp: MS-DOS PC, XT, AT
Anschrift: Promising Dungeons Association
z.Hd. Mark Fuchs
Helfensteinstr. 19
5411 Eitelborn

Atlanta Computer Club
Computertyp: Amiga 500, 1000, 2000, 3000
Anschrift: Atlanta Computer Club
Michael Tischer
Erich-Kästner-Str. 37
6073 Egelsbach

Death-Soft
Computertyp: C 64
Anschrift: Mario Overdick
Zur Marienau 4
6642 Mettlach 1
Tel. 06864/1779

The New Alex Kidds
Computertyp: Sega Mega Drive
Anschrift: N.A.K.S The New Alex Kidds
Maulbeergasse 9
A-1220 Wien

Amiga Dotty Club
Computertyp: Amiga 500, Game Boy
Anschrift: Amiga Dotty Club
Andi Wenk
Puricellistr. 14
8400 Regensburg

Lynx-Club
Computertyp: Lynx
Anschrift: Christian Lenikus
Weidenweg 18
A-4820 Bad Ischl
oder
Hans-Jörg Sebastian
Siegfriedstr. 3
6384 Schmitten 3

Star Bit Club
Computertyp: C 64, C 128
Anschrift: Star Bit Int.
Kennwort:Victory
De Wieken 66
NL-6581 DH Malden
Hotline zu Spielen:
NL-080-582185

The Phantasy Club
Computertyp: Sega Master System
Anschrift: The Phantasy Club
Andreas Bender
Meinsdorfer Weg 30
2420 Eutin

Future All Computer Club
Computertyp: Plus 4, C 64, C 128, Amiga und PC
Anschrift: Future All Computer Club e.V.
Matthias Stahl jun.
Stefanstr. 53
5040 Brühl

Die Outsider
Computertyp: Amiga
Anschrift: Die Outsider
PLK 031749C
6200 Wiesbaden

Compu Soft
Anschrift: Compu Soft
Patrik Eckert
Josefstr. 19
6642 Mettlach

Ibrox Computerclub
Computertyp: C 64, Schneider CPC, Atari ST
Anschrift: Ibrox Computerclub
c/o Thomas Dinse
Postfach 2007
8399 Rotthalmünster

Console Trouble
Computertyp: Sega Mega Drive, PC-Engine, Game Boy, Atari Lynx, Game Gear
Anschrift: Console Trouble
Birkenstr. 16
Ch-8302 Kloten

Eagle Boys Club
Computertyp: Atari ST
Anschrift: Eagle Boys Club
M. Hefti
Unterdorfstr. 21
CH-9113 Degersheim

Berliner PD-Club
Computertyp: alle Computer
Anschrift: Berliner PD-Club
c/o Jens Zaeda
Markgrafenstr.
1000 Berlin 28

t.S.S. Computerclub
Computertyp: Amiga, Schneider
Anschrift: t.S.S. Computerclub
PLK 023248C
1000 Berlin 65

PMS-Computerclub
Computertyp: Amiga, C 64, PC, Game Boy
Anschrift: PMS Computerclub
P. Ziewer
Im Kreuzenberg 8
5524 Malbergweich
Tel. 06563/2647

The Amiga Bad Boys
Computertyp: Amiga 500
Anschrift: The Amiga Bad Boys
Christian Hubo
Mannesmannstr. 8
5632 Wermelskirchen 1
Tel. 02191/40188

CCM
Computertyp: PC, Amiga 500, C 64
Anschrift: CCM
Andree Lindenblatt
In der Biche 16
5760 Arnsberg 1
Tel. 02932/34371

Semak/Scheyer Grafikteam
Computertyp: Amiga 500, 1000, 2000
Anschrift: Semak/Scheyer Grafikteam
Eyssenneckstr. 49
6000 Frankfurt 1

Lynxanier Lynxclub
Computertyp: Lynx
Anschrift: Lynxanier Lynxclub
Hans-Jörg Sebastian
Siegfriedstr. 3
6384 Schmitten 3

Computerclub "Leisure Suit Larry"
Computertyp: Amiga 500, 1000, 2000, MS-DOS
Anschrift: Larry, the Club
Tobias Billstein
Kernerweg 10
7920 Heidenheim 5

Swiss Lynx Info-Club
Computertyp: Atari Lynx
Anschrift: Swiss Lynx Info-Club
c/o Eugene Rodel
Saengeliweg 45
CH-4900 Langenthal

Atari Club Zürcher Oberland
Computertyp: Atari ST/TT
Anschrift: Atari Club Zürcher Oberland
Postfach 59
CH-8606 Greifensee

Neuzugänge

Computer 2000
Computertyp: MS-DOS, C64
Leistungen: Monatliche Clubzeitschrift, Clubraum, PD-Service, Spielturnier, Clubrabatte bei Software und Zubehör
Schwerpunkte: Einstiegshilfen, Tips & Tricks, Lösungen
Mitgliedsbeitrag: keiner
Anschrift: Computer 2000
Im Mühlenfeld 16
2852 Bederkesa
0 47 45/13 32

Einsteiger-Club Nightmare
Computertyp: MS-DOS, C64
Leistungen: Alle 2 Monate, Clubzeitungen auf Diskette, Spieletips, Gewinnspiele
Schwerpunkte: Erfahrungsaustausch
Mitgliedsbeitrag: 2 Mark monatl.
Anschrift: Nightmare
Darius Felski
Preußenstr. 70
2940 Wilhelmshaven

The Final Solution
Computertyp: Amiga 500
Schwerpunkte: Rollenspiele, Adventures. Einsteigerhilfen für diese beiden Spieletypen. Tips und Lösungen
Anschrift: The Final Solution
PLK 0393340 C
2490 Emden

Game Shark Club
Computertyp: C64, Amiga 500
Leistungen: monatl. Clubzeitung, Clubdisk, News, Hitparaden, Tips
Schwerpunkte: Spielelösungen
Mitgliedsbeitrag: 6 Mark monatl.
Anschrift: Andreas Heimerdinger
Hardtertsr. 164
4060 Viersen 11 oder
Bjoern S.Schmidt
Brandenburgerstr. 4
4060 Viersen 11

Pardrydge
Computertyp: C64
Leistungen: Clubzeitschrift
Schwerpunkte: Erfahrungsaustausch, Spieletausch, Poke-Austausch, Erstellen der Clubzeitschrift
Mitgliedsbeitrag: 5 Mark monatlich, inkl. 2 Computerzeitschriften
Anschrift: Pardrydge
Markland 8
4714 Selm

Der Game Boy Club
Videospielkonsole: Game Boy
Leistungen: zweimonatl. Clubzeitung, kostenlose Kleinanzeigen
Schwerpunkte: Spieletests, Benutzerprobleme, Aufbau von Händlerkontakten
Anschrift: Der Game Boy Club
Heidkamp 10
4716 Olfen

WOD Warriers of Destiny
Computertyp: PC, C64, Game Boy
Leistungen: eigens entwickeltes Informationsprogramm auf Diskette, Club-T-Shirt, Kleinanzeigen, Hotline, Spiele, Wettbewerb
Schwerpunkte: Lösen von Rollenspielen
Mitgliedsbeitrag: 3 Mark monatl.
Anschrift: WOD Computerclub
Lars Heiliger
Geltorfstr. 46
5305 Witterschlick 3

Inter Comp Germany
Computersysteme: Alle Systeme,
Leistungen: An- und Verkauf von neuer und gebrauchter Software, Beratung in allen Computerfragen, Sammeleinkauf, Clubverlosung, Clubtreffen, User-Kreise, Vermittlung von Schreibaufträgen am Computer, Händlerrabatte
Mitgliedsbeitrag: 10 Mark zweimonatl.
Anschrift: Michael Dexheimer
Hauptstr. 6
5406 Obernhof
0 26 04/84 95

A.T.P.
Computertyp: Amiga, Game Boy
Leistungen: Clubzeitschrift, Kleinanzeigen, Tips und Tricks, Spieletests, High scores, News, Hitparaden
Anschrift: Amiga Club
PLK 0 56 41 23 C
5650 Solingen

Junge Computer Freunde Witten
Computertyp: C64, Amiga, Game Boy
Leistungen: Originalsoftware, Literatur- und PD-Bilbiothek, Clubzeitschrift (12 x jährlich) mit kostenlosen Kleinanzeigen, Kurse, Sammelbestellungen, Clubtreffen
Schwerpunkte: Spiele, Programmierung, Sound-Sampling, Tips & Tricks, Einsteigerhilfe
Mitgliedsbeitrag: unter 18 Jahren 20 Mark jährl. über 18 Jahren 25 Mark jährl.
Anschrift: JCFW
Oskar Kurz
Am Wettberg 10
5810 Witten 4

Game Boys
Systeme: Game Boy, Atari 2600
Leistungen: Clubzeitschrift mit kostenlosen Kleinanzeigen
Schwerpunkte: Erfahrungsaustausch, Tips, preiswerte Module
Anschrift: Marc Schieferdecker
Sauerlandstr. 18
5983 Balve-Süd
0 23 75/ 52 22

Mega Bombers
Computertyp: Atari 500 und 1040
Leistungen: Tausch von Software, Erfahrungsaustausch, Tips und Tricks, Lösungen
Mitgliedsbeitrag: 1 Mark monatl.
Anschrift: Mega Bombers
Julius Quoon
Koblenzer Str. 16a
652 Limburg 3/ Staffel
0 64 31/ 65 26

Compu-Soft
Computertyp: C64
Leistungen: PD-Ecke, Erfahrungsaustausch, Clubdisk 2x jährlich, Hitparaden
Schwerpunkte: Rollen- und Handelspiele, Adventures
Mitgliedsbeitrag: 1 Mark halbjährlich oder 1,50 Mark jährlich
Anschrift: Compu-Soft
Patrick Eckert
Josefstr. 19
6642 Mettbach

64er I.C.S.-Computerclub
Computertyp: C64
Leistungen: monatl. Clubzeitung mit Basic-Hilfen, Tips und Tricks, vierteljährl. Sonderheft, jährlich eine Clubdisk
Mitgliedsbeitrag: 3 Mark monatl.
Anschrift: 64er I.C.S.-Computerclub
PLK 16 03 29E
7107 Neckarsulm

Join the Union User Club
Computertyp: alle Amigas
Leistungen: günstige PDs, Hilfestellungen, Clubrabatte, PD-Bibliothek
Mitgliedsbeitrag: einmalig 10 Mark
Anschrift: Join the Union
Kai Bühler
Postlagernd
D-7518 Bretten 1

Amiga Power Club
Computersystem: alle Amigas, vor allem Amiga 500
Leistungen: große PD-Bibliothek, Erfahrungsaustausch, Clubzeitung auf Diskette, verbilligte Sammeleinkäufe, Helpline, Tips und Tricks, Programmierung in Assembler, GFA-Basic und Kickpascal
Mitgliedsbeitrag: 30 Mark für 6 Monate
Anschrift: Amiga Power Club
PLK 12 13 81 E
7600 Offenburg

Amiga Fighters
Computertyp: Amiga 500
Leistungen: monatl. Clubmagazin, kostenlose Kleinanzeigen, Tips, Cheats, Leserhitparaden, halbjährliche Public-Domain-Disk
Mitgliedsbeitrag: 5 Mark monatl.
Anschrift: Amiga Fighters
Andreas Dubois
Starenweg 9
7930 Ehingen

Play'n Programm Club
Computertyp: C64, C 128, C 128D
Leistungen: 14tägige Clubzeitung, Programmdisk, Gewinnspiele
Schwerpunkte: Hilfe bei Problemen, Einsteigerhilfen
Mitgliedsbeitrag: 10 Mark monatl.

ALLE CLUBS AUF EINEN BLICK ALLE CLU

Anschrift: Play'n Programm Club
Adi Spakowski
Goethestr. 73
8752 Kleinostheim

Sierra-Adventure-Club
Computertyp: IBM-PC, 5¼ Zoll
Leistungen: monatl. Clubdiskette mit »gearcten« Lösungen, Tips und abspeicherungen, PD-Clubsammlung
Schwerpunkte: aktuelle Lösungen und Tips zu Adventures von Sierra und Lucasfilm
Mitgliedsbeitrag: 5 Mark monatl.
Anschrift: Sierra-Adventure-Club
Markus Jordan
Jahnstr. 47
8832 Weißenburg

Dun Jai
Computertyp: Amiga 500
Leistungen: Tips und Tricks zu Spielen, Hilfestellungen bei Programmierproblemen, Sammeleinkäufe von Spielen, Clubzeitschrift
Schwerpunkte: Hilfestellung bei Spielen und Anwendern, Erfahrungsaustausch
Mitgliedsbeitrag: keiner
Anschrift: DJ
Dun Jai
PLK 001008A
2913 Apen 1

ST-Vector
Computertyp: Atari ST u. TT
Leistungen: monatl. Clubzeitschrift, monatl. PD-Disk, Händlerrabatt
Mitgliedsbeitrag: 3 Mark (in Briefmarken)
Anschrift: ST-Vector
PLK 023 309 C
1000 Berlin 26

Power Club
Computertyp: PC
Leistungen: Clubzeitung auf Disk, Tips u. Tricks, Spiele, Anzeigen, Charts
Mitgliedsbeitrag: keiner
Anschrift: Power Club
Mario Gattulli
Schwedterstr. 46
1000 Berlin 49
Tel. 030/ 74 62 509

Aldan Computer Club
Computertyp: Amiga 500
Leistungen: alle zwei Monate Clubzeitschrift, kostenlose Annoncen, Preisausschreiben, Hitparade, Spieletests
Schwerpunkte: Sportspiele, Tips & Tricks
Mitgliedsbeitrag: 5 Mark monatl., 50 Mark jährl.
Anschrift: Alden Computer Club
Danny Thal
Schwelmerweg 37
2000 Hamburg 62
Tel. 040/ 527 48 77

Game Boy Club
Computertyp: Game Boy
Leistungen: Hitparade, Tips & Tricks, High scores, Clubzeitschrift, Infos, Komplettlösungen
Mitgliedsbeitrag: 2,80 Mark
Anschrift: Game Boy Club
Am Sportfeld 26
2359 Sturenborn

Gamie
Computertyp: Amiga
Leistungen: neuste Software, Games, PD, Tools, Demos
Mitgliedsbeitrag: keiner
Anschrift: Gamie
PLK 197 013-E
2833 Harpstedt

GCT Videospiel Club
Computertyp: Mega Drive, PC-Engine
Leistungen: Clubzeitschrift, Gebrauchtspielmarkt, Mitgliedsrabatt, Videospielversand
Mitgliedsbeitrag: 24 Mark jährl.
Anschrift: GCT Videospiel Club
Alexander Poehlau
Neustr. 19
4019 Monheim
Tel. 02173/ 55 701

Sinclair QL User Club e.V.
Computertyp: Sinclair QL
Leistungen: 4x jährl. Clubzeitschrift QUASAR, Regionaltreffen, Workshops, Programmiersprachkurse, große Programmbibliothek, weltweite Kontakte zu anderen QL-Clubs
Mitgliedsbeitrag: 36 Mark jährl.
Anschrift: Sinclair QL User Club e.V.
1. Vorsitzender Horst Borgschulte
Heinrich-Lübke-Str. 12
4700 Hamm 1
Tel. 02381/ 219 62

GL Games Club
Computertyp: Lynx, Game Boy
Leistungen: Clubzeitung, Kleinanzeigen, Hitline, High-score-Ecke, Hilfen, Spiele Tests, Empfehlungen
Schwerpunkte: intensive Clubarbeit
Mitgliedsbeitrag: 3 Mark mtl.
Anschrift: GL Games Club
Freek Stähr
Hülstensteeg 30
5067 Kürten

PD-Computer Freunde
Computertyp: C64, SL-80-VC-Drucker
Leistungen: 1 x jährl. Zeitung, mtl. Hotline, treffen 1 x wöchtl.
Mitgliedsbeitrag: 1 Mark wöchtl.
Anschrift: PD-Computer Freunde
Marc Pfister
Königsbergerstr. 24
5300 Bonn 1

C-Club
Computertyp: PC C64
Leistungen: kostenlose Clubzeitung, Software
Mitgliedsbeitrag: 3 Mark Rückporto mtl.
Anschrift: C-Club
Tobias Babej
Klosterweg 27
6302 Lich 6

Die hessische Amis
Computertyp: alle Amigas
Leistungen: ¼ jährl. Clubzeitschrift, ½ jährl. Clubdisk, Spiel- u. Programmempfehlungen, Lösungshilfen, Einkaufstips
Mitgliedsbeitrag: 15 Mark jährl.
Anschrift: Die hessische Amis
Andreasruh 27
(oder Talbrückenstr. 31)
6401 Uttrichshausen/Fulda

Diskette & Co
Computertyp: C64, MS-DOS, C 128, NES, Game Boy
Leistungen: Flohmarkt, Demos, Spiele programmieren, mtl. Clubzeitschrift
Mitgliedsbeitrag: 2 Mark mtl.
Anschrift: Diskette & Co
D. La Corte
Stettiner Str. 8
7141 Schwieberdingen

James Lloyd Archimedes Club Deutschland
Leistungen: großer PD-Pool, Rabatte u. Sammelbestellungen, Hardware-Mietservice, Scannerservice, Mailbox, Arbeitsgruppen u. Projekte, verbilligte Zeitschrift A-Plus, Erfahrungsaustausch
Mitgliedsbeitrag: 50 Mark jährl.
Anschrift: JLACD
Postfach
6926 Kirchardt-Berwangen
Mailbox 07266/2825, 2400BD, 8N1, 24h on line

PC/CPC+Master Club
Computertyp: PC, CPC+, Game Boy, Atari 2600
Schwerpunkte: Spiele, Tips & Tricks, Clubzeitung
Mitgliedsbeitrag: 12 Mark jährl.
Anschrift: Master Club
Tobias Mursch/Sabo
Güterstr. 60
7530 Pforzheim
Tel. 07231/ 36 833

ALF PC
Computertyp: PC
Leistungen: Spieletips
Mitgliedsbeitrag: 5 Mark mtl. für Clubspiele
Anschrift: ALF PC
Thomas Alt
Schulstr. 9
8441 Rattiszell

Falcon Softworks Members
Computertyp: Atari ST
Leistungen: Wettbewerbe, Clubzeitschrift, Hotline, Tips & Tricks, Tauschbörse, Komplettlösungen, Hitparade
Schwerpunkte: Adventures, Flug- u. Wirtschaftssimulationen, Strategy
Mitgliedsbeitrag: 5 SFr mtl., 50 SFr jährl.
Anschrift: Falcon Softworks Members
Silvan Gärtner
Blumetshalde 9
CH-8421 Dättlikon
Tel. 052/312 233

The Pioneers
Computertyp: MS-DOS PCs (XT u.AT)
Leistungen: Spieletausch
Mitgliedsbeitrag: keiner
Anschrift: Computer Club "The Pioneers"
Volkshochschule Urania Meran
Ortweinstr. 6
I-39012 Meran (BZ)

Fortsetzung von Seite 51

Trennung erwünscht

Ich habe einen Vorschlag für die *POWER PLAY*: Was haltet Ihr davon, Computer- und Videospiele getrennt abzuhandeln? Ich kaufe mir die POWER PLAY, um zu sehen, was es an Marktneuheiten für MS-DOS, Amiga, Atari ST und C64 gibt (ich selber besitze einen Amiga 2000 und einen C64).

Mich stört es, daß ich jeweils 15 bis 20 Seiten überschlagen muß, auf der für mich persönlich uninteressante Videospiele getestet werden. Ich habe absolut nichts gegen diese Spiele, aber wenn man die Zeitschrift aufteilen würde, könnte man die 15 Seiten ausnutzen und es würde sich endlich lohnen, 6,50 Mark dafür zu bezahlen. Auch die Videospielbesitzer würden voll auf ihre Kosten kommen, wenn ihnen ein eigenes Heft zur Verfügung stünde.

Ich habe auch schon Ideen, wie man die freiwerdenden Seiten nutzen könnte: mehr Tips, Tricks und Karten, mehr Information über die Herstellung von Spielen, mehr Tests...

Ich glaube nicht, daß ich mit meiner Meinung allein dastehe und würde gerne wissen, wie andere darüber denken. Dario Grzelja, Berlin

Das Rauswerfen von Videospieletests ist nicht geplant. Schließlich will *POWER PLAY* systemübergreifend über faszinierende neue Spiele informieren, und gerade bei den Videospielen geht da momentan einiges ab. Für die Videospieler haben wir unser neues Special "Video Games" vom Stapel gelassen, das sich ausschließlich mit Tests und Tips für Videospielkonsolen beschäftigt. *hl*

Horrorübersetzung

Ich finde, daß es prinzipiell kein Manko ist, wenn ein Programm in Englisch geschrieben ist. Im Gegenteil, meiner Meinung nach bringen englische Texte die Story viel stimmungsvoller rüber als Übersetzungen, die zum großen Teil furchtbar schlecht sind. Das Paradebeispiel dürfte da wohl die deutsche Version von Dragon Wars sein. Insbesondere in den Kampfsequenzen verderben einem die grammatikalischen Horrorschöpfungen die Lust weiterzuspielen, ganz davon zu schweigen, daß einige fundamentale Begriffe völlig falsch übersetzt sind und die im Handbuch erhaltene Karte die englischen Städtenamen enthält, während der Rest des Handbuchs und das Programm selbst die deutschen (recht lächerlich klingenden) Namen benutzt. Es ist den Vertreibern also eher anzukreiden, wenn nur die deutsche Version eines Spiels erhältlich ist (wie leider bei den meisten übersetzten Spielen und auch bei Dragon Wars), als wenn nur die Originalversion vorliegt.

Sven Wedeken, München

Bitte unparteiisch

Ich werde in den letzten Ausgaben der *POWER PLAY* das Gefühl nicht los, daß Ihr manche Spiele (z.B. Sierra-Adventures) nicht objektiv, sondern mit gewissen Vorurteilen testet.

Mir ist beim Lesen von vier Ausgaben der *POWER PLAY* zwar klargeworden, daß sich Eure Tester-Crew aus Action-, Rollenspiel- und Lucasfilm-Games-Fans zusammensetzt, möchte Euch aber dennoch bitten, die Kriterien der Bewertung an den Spielen selbst und nicht an den Softwarefirmen anzusetzen.

Außerdem finde ich es nicht gut, daß man bei den Spieletests in Eurem Heft immer nur Bildschirmfotos vom Amiga oder MS-DOS-PCs mit VGA-Karte zu sehen bekommt.

Mein dritter Kritikpunkt bezieht sich auf die Auswahl der getesteten Spiele. In Power Play 3/91 wurden z.B. viel zu viele Kriegsspiele getestet. Ist es denn so schön, in einem Panzer oder Flugzeug zu sitzen und andere Menschen abzuschießen? Außerdem sucht Ihr aus einem Spiel oft die Bilder mit einer halbnackten Frau heraus und zeigt sie in den Spieletests. Ist Eure Zeitschrift ein Pornomagazin oder eine Spielezeitung? Frieder Wallis, Mannheim

Objektive Tests: Das ist ein altes Drama. Ein Test kann eigentlich nie 100prozentig objektiv sein, weil jeder Spieler einen etwas anderen Geschmack hat. Wir versuchen diesen Effekt dadurch weitgehend auszuschalten, indem wir alle Wertungen in einer großen Runde ausdiskutieren, an der alle Tester teilnehmen. Daß Deine persönliche Meinung zu einem Spiel hier und da von unserer Einschätzung abweicht, wird sich trotzdem nicht immer vermeiden lassen. Von welcher Firma ein Spiel kommt, ist uns jedenfalls egal. Lucasfilm Games hat mit "Secret of Monkey Island" momentan nun mal das absolute Referenz-Adventure auf dem Markt. Es ist aber noch nicht mal ein Jahr her, daß wir z.B. Lucasfilms "Loom" ziemlich runtergemacht haben — soviel zum Thema Firmenvorlieben.

Amiga/PC-Bilder: Die meisten Computerspiele erscheinen momentan erst für den Amiga oder MS-DOS-PCs. Es ist also nicht unsere "Schuld", daß wir recht oft Bildschirmfotos von diesen Systemen veröffentlichen, sondern die der Softwarehersteller. Versionen für Atari ST und C 64 werden ja nicht ganz unter den Teppich gekehrt und auch im Rahmen der Kurztests gezeigt.

Kriegsspiele: Wir testen jeden Monat die Programme, die von den Softwarefirmen gerade veröffentlicht werden. Es liegt deshalb nicht in unserer Macht, gewisse Monate mit "Kriegsspielhäufung" zu umgehen. Wir möchten diese Programme auch nicht boykottieren, da jeder für sich selbst entscheiden sollte, ab welchem Grad ihm ein Spiel moralisch zu bedenklich ist.

Halbnackte Frauen: Hoppla, da siehst Du was, was wir nicht sehen. Die pornografische Unterwanderung von *POWER PLAY* ging bislang völlig an mir vorbei. Falls Du auf das Bildschirmfoto im "Geisha"-Test anspielst, dann würde ich aus diesem Einzelfall nicht gleich einen Trend fürs ganze Heft ableiten. Bei diesem Spiel hüpfen nun einmal ständig halbnackte Frauen über den Bildschirm. Insofern war's nur Chronistenpflicht, beim Bildschirmfoto auch eine solche Dame abzulichten (ich empfehle lieber eine Beschwerde beim Hersteller solcher Geschichten, als bei uns). *hl*

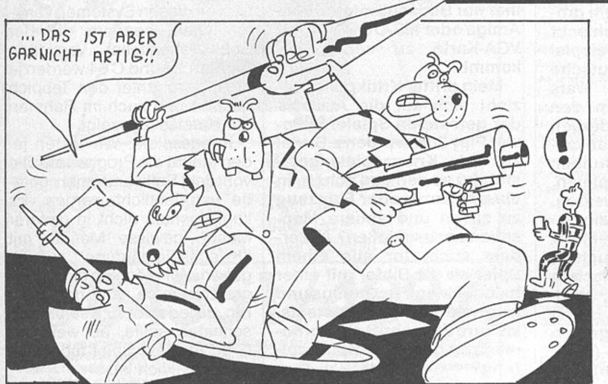


Rent an Unhold GmbH Folge 10

"TALK IM STURM"

Drei Orakeldosen müssen unsere Helden finden, um einem lästigen Opfertod zu entgehen. Eine Büchse stöberte Starkiller im Kerker von Titano auf: die zweite will Trantor seiner Ex-Flamme Ultima entlocken!

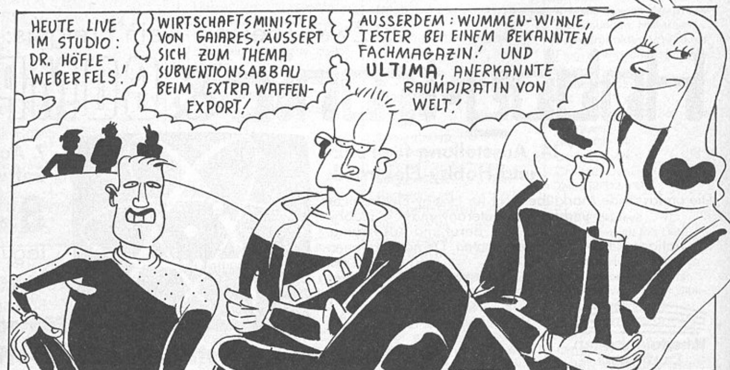













DURCH DIE SENDUNG FÜHRT DAS TENTAKEL, DIE ERSTAUNLICHSTE LEBENSFORM AUS EINER ANDEREN WELT!
WINKE WINKE
Talk im Sturm
BRAVO! BRAVO!
BRAVO!
POTZBLITZ! UNSER TENTAKEL MODERIERT DIE TALKSHOW, WIE KAM ES DENN DAZU?* DOCH UNSER EINGESPIELTES SPEZIALISTENTEAM WIRD SICH DAVON SICHERLICH NICHT IRRITIEREN LASSEN. DER FURCHTLOSE SEKRETÄR KANN MIT DEM DIEBSTAHL DER ORAKELDOSE BEGINNEN...
APPLAUS FÜR DAS TENTAKEL!!
* WIRD IN EINER DER NÄCHSTEN 382 FOLGEN ERKLÄRT...
WO ICH GEH UND STEH...
DIE ZWEITE DOSE BEFINDET SICH NÄMLICH IN ULTIMAS TROPHÄENSAMMLUNG IN EINER HOCHSICHERHEITSVITRINE...
...TUT MIR MEIN KNIE SO WEH!
GRRR!
... IN EINER HERMETISCH ABGESCHOTTETEN KABINE...
ULTIMA
PAFF!
... IN EINEM VON HOCHGERÜSTETEN KAMPFROBOTERN BEWACHTEN RAUMSCHIFF!
KAUM JEMAND HÄTTE DEN MUT, SICH AN BORD DIESER TÖDLICHEN FESTUNG ZU BEGEBEN... NUR EINER IST HELD GENUG, UM SICH AN DIESE AUFGABE ZU WAGEN:
DER SEKRETÄR!
PSST!
!
BISSIGE DROHNEN
MAMI
NIEMAND WIRD VON MIR ERNSTHAFT VERLANGEN, UNTER EINSATZ MEINES LEBENS DIESE BLÖDE DOSE ZU STEHLEN. MEIN BOSS HAT SICHER VERSTÄNDNIS FÜR...
WUMM! PAFF! PÄNG!
BOSS!
SEKRETÄR MACHEN JOB WIE JEDES ANDERE! WENN ER ERFOLGREICH, DANN BEKOMMEN SCHÖNE GEHALTSERHÖHUNG!
WENN ER SICH DRÜCKEN, ER BEKOMMEN VERPASST LADUNG MIT FLAMMENWERFER!
NOK!
SEKRETÄR NOCH HABEN FRAGEN?
NEIN, BOSS! ALLES KLAR, BOSS!
MEIN BOSS IST EIN WAHRER MOTIVATIONSKÜNSTLER!
SEKRETÄR NUN WISSEN BESCHEID! TRANTOR JETZT GEBEN GROSSES GALAKONZERT.
FORTSETZUNG FOLGT!

CREME de la CREME

Nach dem großen Frühjahrsputz der letzten Ausgabe fiel diesmal fast der ganze Rest an graubärtigen Klassikern dem Zahn der Zeit zum Opfer. Dafür schaffte natürlich eine Menge brandneuer Programme den Sprung in die Charts. Leidtragend war "Gynoug", das im Umwälzungs-Wirrwarr nicht mehr in die Konsolenhitliste paßte, obwohl es mit stolzen 84 Prozent gleichauf mit dem Ballerkollegen "Musha Aleste" lag.

Auf vielfachen Wunsch der großen Handheld-Gemeinde haben wir diesmal nach den besten "tragbaren" Modulen geforscht. Eine Aufstellung der Lynx- und Game-Boy-Spiele, die uns in den letzten Monaten am besten gefallen haben, findet Ihr als zusätzliche Tabelle auf diesen Seiten. *wi*

Die besten Amiga-Spiele

Platz	Titel	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	(1) Lemmings	92%	2/91
2	(4) Klax	89%	8/90
3	(5) Champions of Krynn	89%	8/90
4	(6) Ishido	87%	1/91
5	(7) Cadaver	86%	1/91
6	(8) Spindizzy Worlds	86%	2/91
7	(—)Red Storm Rising	85%	10/90
8	(9) Curse of the Azure Bonds	85%	1/91
9	(—)Turrican II	85%	4/91
10	(10)Rick Dangerous II	84%	1/91

Die besten Atari-Spiele

Platz	Titel	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	(1) Rainbow Islands	90%	6/90
2	(3) Klax	89%	5/90
3	(4) Starflight I	86%	6/90
4	(5) Cadaver	86%	10/90
5	(6) Spindizzy Worlds	86%	2/91
6	(7) Rick Dangerous II	84%	10/90
7	(8) Emlyn Hughes Soccer	83%	6/90
8	(9) Paradroid 90	83%	12/90
9	(10)Sim City	81%	10/90
10	(—)Turn it	80%	9/90

Die besten MS-DOS-Spiele

Platz	Titel	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	(1) Ultima VI	92%	5/90
2	(2) Railroad Tycoon	92%	7/90
3	(3) Secret of Monkey Island	92%	1/91
4	(4) Bane of the Cosmic Forge	89%	2/91
5	(5) Wonderland	88%	10/90
6	(6) Wing Commander	88%	12/90
7	(7) Silent Service II	87%	10/90
8	(8) Ishido	87%	11/90
9	(9) Command HQ	87%	3/91
10	(10)PGA Tour Golf	86%	10/90

Die besten C-64-Spiele

Platz	Titel	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	(1) Klax	87%	10/90
2	(2) Atomino	81%	1/91
3	(—)Turrican II	81%	4/91
4	(—)Buck Rogers	80%	4/91
5	(3) Starflight I	79%	5/90
6	(4) Tie Break	77%	8/90
7	(5) Pipe Mania	77%	8/90
8	(6) Secret of the Silver Blades	76%	9/90
9	(7) X-Out	75%	5/90
10	(8) Ski or Die	74%	9/90

Die besten Handheld-Spiele

Platz	Titel	System	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	Klax	Atari	12/90	90%
2	Shanghai	Atari	3/91	85%
3	Quarth/Blockhole	Konami	7/90	84%
4	Chip's Challenge	Epyx	6/90	84%
5	Dr. Mario	Nintendo	10/90	83%
6	Bomber Boy	Hudson Soft	12/90	82%
7	Gargoyle's Quest	Capcom	2/91	80%
8	Puzznic	Taito	12/90	80%
9	Ishido	Ascii	11/90	80%
10	Batman	Sunsoft	8/90	80%

Die besten Videospiele

Platz	Titel	System	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	(2) Super Mario World	Super Famicom	94%	3/91
2	(4) Klax	Lynx	90%	12/90
3	(5) Klax	PC-Engine	90%	12/90
4	(6) Tetris	NES	89%	8/90
5	(7) Klax	Mega Drive	89%	12/90
6	(8) Shanghai II	PC-Engine	88%	9/90
7	(—) Populous	Super Famicom	87%	4/91
8	(11) Ultima IV	Sega	86%	8/90
9	(12) Sokoban	PC-Engine	86%	6/90
10	(13) Populous	Mega Drive	86%	11/90

Die besten Videospiele

Platz	Titel	System	Power-Wertung	Test in Ausgabe
11	(14) Thunder Force III	Mega Drive	85%	9/90
12	(15) Phantasy Star II	Mega Drive	85%	8/90
13	(16) Sokoban	Mega Drive	85%	5/90
14	(17) F-Zero	Super Famicom	85%	3/91
15	(18) Shanghai	Lynx	85%	3/91
16	(—) Musha Aleste	Mega Drive	84%	4/91
17	(20) Chip's Challenge	Lynx	84%	6/90
18	(—) Puzznic	PC-Engine	84%	9/90
19	(—) Probotector	NES	84%	12/90
20	(—) Rainbow Islands	Mega Drive	84%	1/91

Die besten Computerspiele

Platz	Titel	System	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	(1) Ultima VI	MS-DOS	92%	5/90
2	(2) Railroad Tycoon	MS-DOS	92%	7/90
3	(3) Secret of Monkey Island	MS-DOS	92%	1/91
4	(4) Lemmings	Amiga	92%	2/91
5	(5) Chaos Strikes Back	Amiga	92%	3/91
6	(7) Rainbow Islands	Atari ST	90%	6/90
7	(10) Klax	Atari ST	89%	5/90
8	(11) Klax	Amiga	89%	8/90
9	(12) Bane of the Cosmic Forge	MS-DOS	89%	2/91
10	(13) Wonderland	MS-DOS	88%	10/90
11	(14) Wing Commander	MS-DOS	88%	12/90
12	(15) Silent Service II	MS-DOS	87%	10/90
13	(16) Ishido	MS-DOS	87%	11/90
14	(17) Ishido	Amiga	87%	12/90
15	(18) Sim Earth	Mac	87%	2/90
16	(19) Command HQ	MS-DOS	87%	3/91
17	(—) Links	MS-DOS	87%	4/91
18	(—) LHX Attack Chopper	MS-DOS	86%	6/90
19	(—) PGA Tour Golf	MS-DOS	86%	8/90
20	(20) Cadaver	Amiga	86%	1/91

Die *POWER-PLAY*-Redaktion lüftet ihr Spielearchiv. Die hundert besten, spannendsten und originellsten Spiele aus diesem reichhaltigen Fundus sind exklusiv für Euch.

Es ist mal wieder soweit: Der Frühjahrsputz steht an. Unter Anatols fachkundiger Leitung ("Winnie, da hinten ist noch ein Staubkorn!") wühlt sich die redaktionelle Putzbrigade emsig durch die Jahresausbeute an Computerprogrammen. Man trifft auf alte Bekannte, verstaut Power-Gurken in den tiefsten Schubladen und drückt Lieblingsspiele ans Herz.

In diesem Jahr haben wir uns für Euch etwas Besonderes ausgedacht: Hundertfünfzig Spiele, die sich bei uns angesammelt haben, möchten wir Euch schenken. Genauer gesagt erhalten fünf Glückliche unter Euch jeweils ein Paket mit 20 Spielen. Der erste Preis ist ein Softwaremegapaket mit 50 Spielen. Allerdings erwarten wir von Euch eine kleine Gegenleistung.

Sicher hat jeder von Euch sein ganz persönliches Lieblingsspiel. Der eine macht zusammen mit Luigi und Mario verwinkelte Plattformen unsicher, der andere führt eine Heldentruppe sicher durch modrige Verliese. Ein dritter tüftelt für sein Leben gern an verzwickten Puzzles oder sucht die Ideallinie für seinen Boliden auf der Rennbahn.

Bastelt für Euer Lieblingsspiel einen richtig schnuckligen "Playersguide". Der Fantasie sind dabei keinerlei Grenzen gesetzt. Ihr könntet z.B. den Weg Eures Helden bis zur Rettung der jeweiligen Prinzessin fotografisch festhalten. Auch extralebenhaltige Stellen würden sich vorzüglich für ein Bildchen anbieten. Natürlich beschränkt sich so ein Playersguide nicht nur auf fotografische Talente. Gute Levelkarten, Rißzeichnungen und Verlaufspläne sind uns ebenso willkommen. Wichtig ist nur, daß Ihr jeweils ein ganzes Spiel mit Euren Plänen abdeckt, einzelne Level reichen uns da nicht.

Damit Ihr ausreichend Zeit für Eure Arbeit habt, ist der Einsendeschluß erst am 31. Juli 1991. Die Gewinner werden von der Redaktion gemeinsam ausgewählt. Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen. *vw*

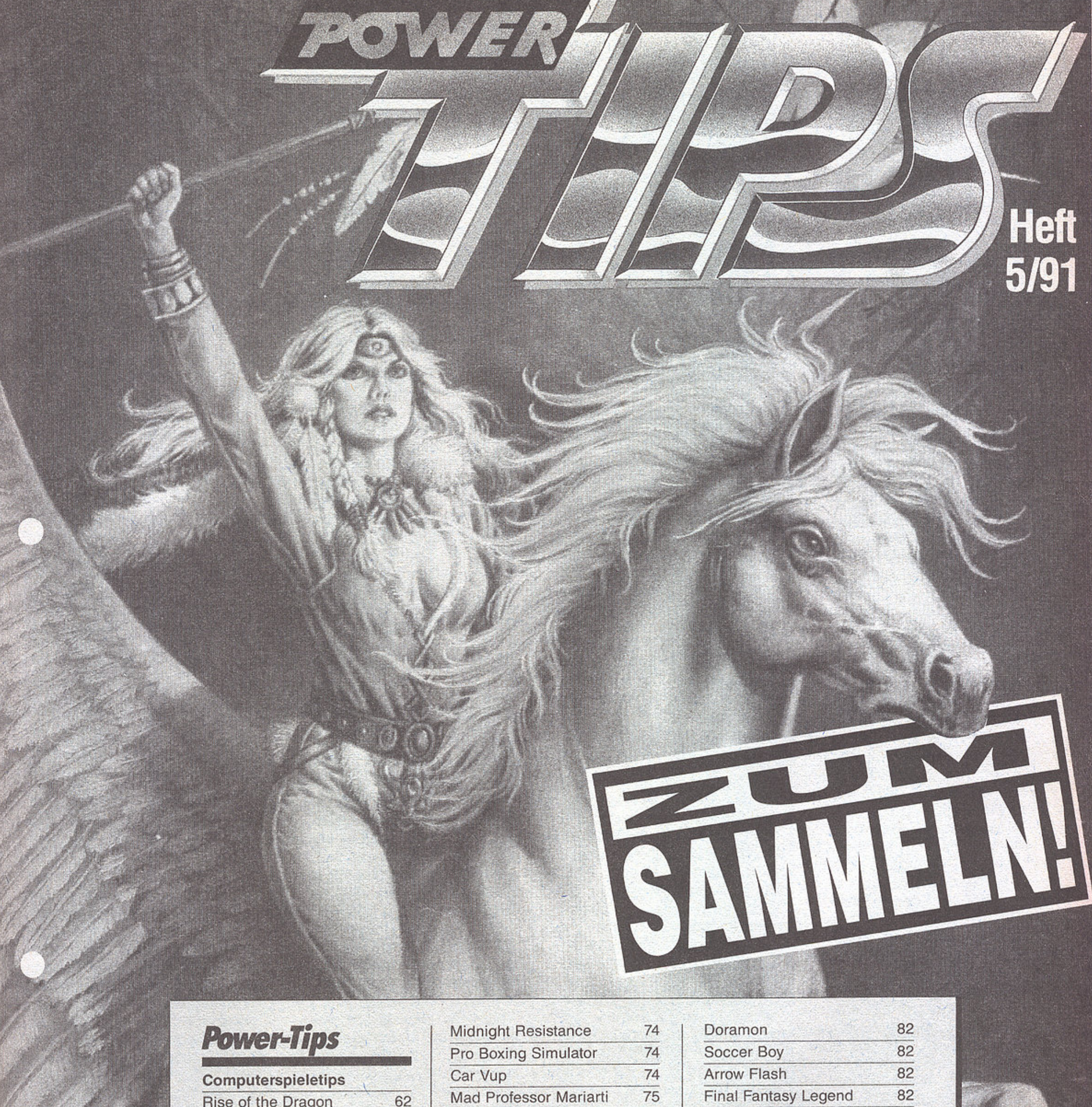
Euren "Playersguide" schickt Ihr wie immer an folgende Adresse:
Verlag Markt & Technik AG
Redaktion *POWER PLAY*
Kennwort: Playersguide
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar bei München

rrrrrrr POWER PLAY äumt auf

Arbeitsmittel

Gute Bildschirmfotos macht man mit einer Spiegelreflexkamera und Farbumkehrfilm (Diafilm). Das Stativ nicht vergessen, sonst verwackelt's. Als Objektiv hat sich ein leichtes Teleformat um die 135 mm bewährt. Ihr stellt Blende 8 ein und variiert die Belichtungszeit zwischen ein achtel und zwei Sekunden. Natürlich müßt Ihr den Raum vorher abdunkeln, damit keine störenden Lichtreflexe auf dem Bildschirm entstehen. Der Gebrauch der Pausentaste ist anzuraten, Ihr erspart Euch damit verwackelte Aufnahmen.

Gute Karten zeichnet Ihr auf weißem Papier (unkariert!) mit einem schwarzen, nicht zu dicken Filz- oder Tuschestift. Der Gebrauch von Zirkel und Lineal hat sich als sehr nützlich erwiesen. Vermeidet bitte Buntstifte, Kugelschreiber, Füller, kariertes Papier, Millimeterpapier, Wachsstifte und den Malkasten der Schwester. Viel Spaß! *vw*



Power-Tips

Computerspieletips

Rise of the Dragon	62
Lemmings	63
Sorcerers get all the Girls	63
Elvira	66
Gremlins 2	68
Dragon's Lair	68
Das Stundenglas	68
Wing Commander	70
Legend of Faerghail	72
Die Unendliche Geschichte	72
Ninja Warriors	72
Savage Empire	72
Midnight Resistance	74
Pro Boxing Simulator	74
Car Vup	74
Mad Professor Mariarti	75
Test Drive III	79

Dr. Bobo antwortet

Police Quest II, Legend of Faerghail, Cadaver, The Bard's Tale, Die Antwort zu Phantasy Star II, Hollyday Maker, King's Quest IV, Die Antwort zu Wasteland, Final Fantasy Legend I, Ultima VI, It Came from the Desert II — Antheads	81

Videospieletips

Gradius III	82
Doramon	82
Soccer Boy	82
Arrow Flash	82
Final Fantasy Legend	82
Strider	86
Populous	86
Batman	86
Sword of Sodan	86
Gargoyle's Quest	86
Pilot Wings	86
Burning Force	86
Final Fight	86
PC-Gengin	86
Kwirk	88

Clue Book

Dragon Wars, Teil 6	89

Verlag Markt & Technik
Redaktion POWER PLAY
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar bei München

Rise of the Dragon

Boris (Bobo) Schneider aus Düsseldorf hat wieder zugeschlagen. Er hat "Rise of the Dragon" in Windeseile entschlüsselt und verrät, wie man Blade Hunter optimal durch das Spiel steuert.

Die eigene Wohnung

Die eigene Wohnung wird im Spiel öfter aufgesucht, doch zu Anfang sollte man sich erstmal um die herumliegenden Sachen kümmern. Stecken Sie den Erste-Hilfe-Kasten (im Badezimmerschrank) sowie die Munition ein. (Für das Nu Pent habe ich bis jetzt keinerlei Verwendung gefunden.) Die Pistole liegt unter dem Kopfkissen (doppelklicken, um es zu verschieben). Laden Sie die Pistole jetzt, um dies später nicht zu vergessen. Lassen Sie die Pistole aber dann am besten noch in der Wohnung liegen, Sie brauchen sie erst später.

Als nächstes sollten Sie alle Nachrichten auf Ihrem Vid-Phone abrufen. Dazu erst den Power-Schalter betätigen (links am Gerät). Vergessen Sie die ID-Card nicht! Klicken Sie dazu auf den "Diskettenschacht" an der rechten Seite des Gerätes.

Nachdem Sie die Wohnung verlassen haben, gibt es nur einen Weg — den nach unten in die U-Bahn (unterer Liftknopf). Das Dach und der zweite Ausgang auf die Baustelle sind und bleiben nutzlos. Ihr erster Weg sollte jetzt in die City-Hall führen.

Im Spiel kehren Sie öfter in die Wohnung zurück, so sollten Sie beispielsweise jede Nacht vor ein Uhr da sein. Schlafen Sie woanders ein, werden Sie meist bestohlen und können das Spiel nicht mehr beenden. Außerdem treffen ab und zu Nachrichten auf dem Vid-Phone ein. Wenn Sie die Wohnung nicht betreten können, weil Sie die ID-Card vergessen haben (passiert jedem mal), dann drehen Sie am Regler an der Wasserleitung links oben im Bild.

City Hall

Wenn Sie das erste Mal mit der U-Bahn zur City-Hall fahren, kaufen Sie Blumen für Karyn. Karyn ist unheimlich wichtig, unterlassen Sie alles, was sie verärgern könnte (sie versetzen, mit anderen Mädchen flirten etc.) Also müssen Sie auch Jennis Angebot zurückweisen, die Sie anspricht, bevor Sie Karyns Büro betreten. Die City-Hall ist nur bis 17.00 Uhr geöffnet. Nachdem Sie mit Karyn geredet und ihr die Blumen gegeben haben, gehen Sie auf das Rendezvous ein. Dies dürfen Sie unter keinen Umständen verpassen! Ohne Karyn fehlen Ihnen wichtige Informationen, und das Spiel ist aus. Später kann Karyn einige Gegenstände identifizieren, wenn Sie sie ihr zeigen. Karyn gibt Ihnen außerdem einen Schlüssel. Fahren Sie nach Hause, und öffnen Sie damit den Küchenschrank. Hier finden Sie den Wire-Tester, ein paar Bomben und einen Schokoriegel. Danach geht es auf zum Pleasure Dome.

Karyns Wohnung

Hier müssen Sie nur einmal hin, nämlich zum verabredeten Rendezvous. Ansonsten ist dieser Ort unwichtig.

Pleasure Dome

Wenn Sie keine Waffe bei sich haben, kommen Sie ohne Probleme rein. Waffen werden an der Garderobe abgegeben. Damit sie die Waffen wiederbekommen, müssen Sie dem großen Typen den Schokoriegel geben. Dann erhalten Sie einen Garderobenschein, mit dem Sie die Waffe wiederkriegen. Passen Sie auf, daß Sie sich nicht zu hastig durchs Bild klicken, wenn man sich verklickt, sind die Waffen unrettbar verloren. Wenn Sie ein zweites Mal Waffen abgeben wollen, brauchen Sie keine Schokolade mehr.

Im Pleasure Dome können Sie mit mehreren Leuten reden, aber nur einer ist interessant: der Mann im grünen Anzug ganz hinten an der Bar. Das ist (wie sich später herausstellen wird) Jake. Seien Sie freundlich zu Jake. Wenn er Beweise will, daß Chandra tot ist, zeigen Sie ihm das Foto. Will er nicht mehr reden, erinnern Sie ihn an Chandra. Schließlich wird er mit der Adresse von Chen herausrücken. Ihr nächstes Ziel sollte Chens Apartment sein.

Chen Lus Wohnung

Wenn Sie zu Chen Lu reingehen, sehen Sie Chen im Todeskampf am Boden liegen. Sie können ihm nicht helfen. Sie müssen sofort wieder aus der Wohnung raus, aber damit Sie sie später durchsuchen können, nehmen Sie vorher Chens ID-Card aus seinem Vid-Phone. Verlassen Sie sein Apartment, warten ein paar Minuten in der U-Bahn und gehen wieder nach oben. Sehen Sie sich die Nachricht für Chen auf dem Vid-Phone an. Im Badezimmer finden Sie ein Drug-Patch, das Sie mitnehmen sollten. Im Schlafzimmer ist ein Safe. Den Safe finden Sie, indem Sie das blinkende Auge des Drachen drücken. Die Kombination des Safes sind die vier letzten Ziffern von Chens ID-Nummer, die Sie auf dem Vid-Phone ablesen können. Nehmen Sie den Schokoriegel und das Pergament aus dem Safe. Vergessen Sie nicht, Chens ID-Karte mitzunehmen. Den Schokoriegel geben Sie möglichst bald Jake im Pleasure-Dome, dann gibt er Ihnen jetzt und später weitere Informationen. Zeigen Sie auch Jake alle interessanten Gegenstände und fragen ihn über Chens Tod aus.

City Hall (zum zweiten)

Beim zweiten Besuch in der City Hall geben Sie Karyn das Drug-Patch und Chens ID, so erfahren Sie die Adresse von Johnny Qwong.

Johnny Qwongs Residence

In das Haus können Sie nicht rein. Wenn Sie mehrmals auf den Gully-Deckel klicken, geht Blade widerwillig in die Kanalisation. Vorsicht: nicht zu lange hier unten bleiben, sonst holen Sie die Ratten! (Hier wäre Abspeichern sehr günstig.) Sehen Sie sich den Sicherungskasten links genauer an. Öffnen Sie ihn mit einer der kleinen Bomben. Das Schaltschema auf dem Kasten ist wichtig. Nun müssen Sie mit dem Wire-Tester arbeiten, eine knifflige Sache. Wichtig:



Anscheinend liegt ganz Deutschland im "Ooops Up"-Fieber. Noch nie haben wir so viele Paßwörter zu einem Spiel bekommen. Leider konnten wir sie nur einmal veröffentlichen, macht Euch die Mühe also nicht umsonst. Bearbeitet lieber das nächste Spiel und hofft auf eine Power-Prämie.

Sicher ist Euch aufgefallen, daß sich die Power-Karten etwas verändert haben. Wir wollen damit unser Serviceangebot weiter verbessern. Wenn Ihr in Zukunft also eine brennende Frage an unseren Doc. Bobo habt, benutzt einfach die entsprechende Karte. Wir können so in unseren Briefbergen schneller feststellen, wo der Spieleschuh drückt und Euch wird fixer geholfen.

Die zweite Neuerung ist die "Cheat des Monats"-Gewinnkarte. Wir suchen ein aktuelles Spiel aus, und Ihr schickt uns mit der Karte die Paßwörter zurück. Ganz einfach. Der schnellste von Euch bekommt ein Spiel seiner Wahl. Den jeweiligen Gewinner findet Ihr jeden Monat an dieser Stelle.

So, genug der Neuigkeiten. Wir sehen uns in einem Monat wieder. Bis dahin, viel Spaß und kein Systemabsturz, wünscht wie immer,

Volker



Schließen Sie Drähte nur an, wenn die Spannung im grünen Bereich ist! Die rote Klemme geht an den roten Draht, die blaue Klemme an den schwarzen Draht (am besten am unteren Anschluß des schwarzen Drahtes). Mit der gelben Klemme kann man nun die acht Anschlüsse untersuchen. Wer sich's einfach machen will: Johnnys Anschluß ist der zweite von unten. Wenn es einfach nicht klappen will: Genau aufpassen, daß Sie die Klemmen ganz exakt ablegen. Diese Sequenz muß beinahe pixelgenau durchgeführt werden.

City Hall (zum dritten)

In der Nähe der City Hall gibt es noch einige interessante Orte. Dazu gehen Sie, wenn Sie aus der U-Bahn aussteigen, rechts am Blumenstand vorbei. Sie landen in einem Hinterhof. Gehen Sie in die Gasse links und dann durch das vernagelte Fenster. Der alte Mann erzählt Ihnen etwas über Ihre Mission. Zeigen Sie ihm das Schriftstück aus hens Tresor. Dafür erhalten Sie drei Talismane (von denen aber nur der letzte wirklich wichtig ist) und einen Glückskeks. Außerdem ist ein neuer Ort auf der Landkarte erschienen. Ab jetzt kann Ihnen der Alte nicht mehr weiterhelfen.

Gehen Sie zurück in den Hof. Auf der rechten Seite ist ein Metallzaun. Dieser ist verschlossen, bis Sie auf Ihrem Vid-Phone die Nachricht von Deng Hwang an Johnny Qwong abgehört haben. Gehen Sie durch den Zaun. Sie stehen vor einem Lagerhaus. Klicken Sie auf die Tür, sehen Sie das Labor, daß Sie schon aus einer Schnittszene (Meanwhile...) kennen sollten. Klicken Sie aber auf den Sicherungskasten (ziemlich in der Mitte des Bildschirms) und bringen eine Bombe am Kasten an, gibt es ein wunderbares Feuerwerk. Achtung, das klappt nur, wenn Qwong schon den Befehl gegeben hat, die Sicherheitszone des Reaktors zu mißachten. Inzwischen sollte auch der Laborbericht über das Drug-Patch bei Karyn sein. Mit dem Tape können Sie zum Bürgermeister (Mayor), wenn Sie Jenny etwas unter Druck setzen. Der Dialog beim Bürgermeister kann schnell in die Hose gehen, bewährt hat sich der Weg 3,2,2. Nun können Sie mit dem Paß im Waffenlager Ihre Feuerkraft erhöhen.

In Blades Wohnung

Gehen Sie wieder nach Hause. Ab jetzt heißt es: Warten. Sie können bis zum letzten Spieltag eigentlich nicht mehr viel machen, außer in der Stadt herumlaufen, ohne allzu wichtige Informationen zu bekommen. Passen Sie allerdings auf Ihr Vid-Phone auf. Um die entführte Karyn können Sie sich auch nicht kümmern. Am letzten Tag sollte sich Jake wieder bei Ihnen melden. Gehen Sie zum Treffpunkt, den er Ihnen nennt. (Wenn Sie die Arcade-Sequenz fünfmal nicht schaffen, dürfen Sie sie überspringen.) Wenn Sie Jake befreit haben, können Sie mit Snakes ID zwar schon zu Deng Hwang fahren, der Vollständigkeit halber können Sie (aber müssen nicht) noch zum Reservoir und die Leute aufhalten, die die Drogen ins Wasser kippen wollen. (Vorsicht, Action-Sequenz). Von dort nehmen Sie dann am besten das Hovercar zu Deng Hwang. Jetzt könnte es sich lohnen, das Erste-Hilfe-Set zu benutzen, damit Sie für den Showdown bei vollen Kräften sind.

Showdown — bei Deng Hwang

Als erstes müssen Sie die Rezeptionistin überreden, Sie in den Sicherheitsraum zu lassen. Seien Sie freundlich, und sie wird sich an Sie erinnern. Sobald sie zugestimmt hat, sollte alles ganz schnell gehen, denn sie kriegt schon bald Zweifel, ob sie das richtige getan hat. Im Sicherheitsraum klicken Sie auf die Konsole und ziehen den großen Hebel unten links. Die Codekombination, die Sie brauchen, steckt im Glückskeks. Dabei bedeutet Y = Gelb, W = Weiß, R = Rot, P = Lila/Purpur, B = Blau. Dann schalten Sie alle anderen Systeme aus, verschließen aber den Raum, in dem die Wachen sind. Gehen Sie raus und durch die nun ausgeschaltete Energiesperre. Der erste Raum von rechts enthält einen Sicherungskasten. Öffnen Sie beide Hälften, betätigen den Schalter oben, nehmen den Schraubenzieher und stochern damit in den Sicherungen herum. Nehmen Sie die Drähte.

Hinter der mittleren Tür sitzt Karyn. Um den Countdown zu stoppen, legen Sie die Drähte einfach über Karyn und nehmen dann die drei Kabel vom Hals ab. Ab jetzt geht alles automatisch, bis auf die letzte Arcade-Sequenz, die Sie nach fünfmaligem Scheitern aber auch überspringen dürfen. Es folgt das Happy-End.

Boris Schneider/vw



Lemmings

Wie könnte es anders sein, die 500 Mark für den Tip des Monats gehen diesmal nach Berlin. Marco Cichy hat uns als erster alle Codes für den Ein-Spieler-Modus zu Psygnosis Grübelknüller "Lemmings" geschickt. Sorry, Marco war wirklich der Schnellste. *vw*

	FUN	TRICKY	TAXING	MAYHEM
01	----------	HBANLMFPDV	MFIBAJLNFS	NHMFHFALHV
02	IJHLDJBCCW	BINLMFHQDO	FIBIJLMOFL	HMFHFINMHO
03	NHLDHBADCR	BAJHLDIBEO	IBANLMFPFY	MFHFAJLNHX
04	HLDHBINECK	IJHLDIBCEX	BINLMFIQFR	FHFIJLMOHQ
05	LDHBAJLFCT	NHLDIBADEV	FAJHLDHBGT	HFANLMFPHN
06	DHBIJLLGCM	HLDIBINEEN	IJHLDHFCGM	FINLMFHQHW
07	HBANLLDHCJ	LDIBAJLFEW	NHLDHFADGJ	FAJHLDIBIW
08	BINLLDHICS	DIBIJLLGEP	HLDHFINEGS	IJHLDIFCIP
09	BAJHMDHJCU	IBANLLDHEM	LDHFAJLFGL	NHLDIFADIM
10	IJHMDHBKCN	BINLLDIIEU	DHFIJLLGGV	HLDIFINEIV
11	NHMDHBALCK	BAJHMDIJEX	HFANLLDHGR	LDIFAJLFIO
12	HMDHBINMCT	IJHMDIBKEQ	FINLLDHIGK	DIFIJLLGIX
13	MDHBAJLNCM	NHMDIBALEN	FAJHMDHJGM	IFANLLDHIU
14	DHBIJLMOCV	HMDIBINMEW	IJHMDHFKGV	FINLLDIIIN
15	HBANLMDPCS	MDIBAJLNEP	NHMDHFALGS	FAJHNDIJIP
16	BINMLDHQCL	DIBIJLMOEY	HMDHFINMGL	IJHMDIFKIY
17	BAJHLFHBDO	IBANLMDPEV	MDHFAJLNGU	NHMDIFALIV
18	IJHLFHBCDX	BINLMDIQEO	DHFIJLMOGN	HMDIFINMIO
19	NHLFHBADDV	BAJHLFIBFR	HFANLMDPGK	MDIFAJLNIX
20	HLFHBINEDN	IJHLFIBCFK	FINLMDHQGT	DIFIJLMOIQ
21	LFHBAJLFDW	NHLFIBADFX	FAJHLFHBHW	IFANLMDPIN
22	FHBIJLLGDP	HLFIBINEFQ	IJHLFHFCHP	FINLMDIQIW
23	HBANLLFHDM	LFIBAJLFFJ	NHLFHFADHM	FAJHLFIBJJ
24	BINLLFHIDV	FIBIJLLGFS	HLFHFINEHV	IJHLFIFCJS
25	BAJHMFHJDX	IBANLLFHFP	LFHFAJLFHO	NHLFIFADJP
26	IJHMFHBKGQ	BINLLFIIFY	FHFIJLLGHX	HLFIFINEJY
27	NHMFHBALON	BAJHMFIJFK	HFANLLFHHU	LFIFAJLFJR
28	HMFHBINMOW	IJHMFIBKFT	FINLLFHIHN	FIFIJLLGJK
29	MFHBAJLNDP	NHMFIBALFQ	FAJHMFHJHP	IFANLLFHJX
30	FHBIJLMODY	HMFIBINMFJ	IJHMFHFKHY	FINLLFIIJQ

Alle Lemmings-Codes auf einen Blick

Sorcerers get all the Girls

Hier der zweite Teil von Boris Schneiders Komplettlösung zu "Sorcerers get all the Girls".

SOUND ROOM: Mike (Mikrofon, das "recording device"), Humphrey (humm-free, die Röhre brummt nicht — megaböser Kalauer!!!), Winnie (windy), Blair (wie das "plärren" im Deutschen), Melody, Carol, Cy (das C auf der Tonleiter), Noel (Weihnachtslied).

BRITISH AISLES: Lucille (Loo-Seal, Toilettensiegel), Lulu (zwei Toiletten), Laurie (Lorry), Billy, Bobby (der Polizist), Gaylord

KITCHEN: Pat, Waldo, Patty, Frank (-furter im Hot Dog), Ricky (ein Drink mit Limone), Sherry (Prost), Stew (Eintopf, Kurzform von Steward)

ATTIC: Bunny (Häschen), Tom (-cat, Wildkatze), Knute, Teddy (Koala), Bo, Bill, Kermit (hat nichts mit dem Frosch zu tun, -mit ist ein Handschuh, den Ker- kapiere ich auch nicht)

Hat man alie 80 zurückverwandelt, gibt es zum Dank einen Schlüssel.

KAPITEL 4 — THE ISLAND WHERE TIME RUNS BACKWARDS (Sanduhr)

Der Name der Insel ist wörtlich zu nehmen: hier läuft die Zeit rückwärts. Also müssen Sie hier den Befehl eingeben, der die schon getane Aktion auslösen wird, aber RÜCKWÄRTS. Das gehen wir lieber an einem Beispiel durch: Ihnen fliegt am Anfang ein Brot in die Hand. Jetzt müssen Sie es fallenlassen, denn rückwärts betrachtet haben Sie es ja gerade fallenlassen. Tippen Sie also, nachdem das Brot in Ihre Hand geflogen ist, "drop bread". Dann geht die Spielfigur nach Norden. Also müssen Sie jetzt "go south" eingeben, damit Sie, rückwärts gesehen, diese Handlung auslösen. Keine Angst, es ist nicht schwer, nach

einer Weile haben Sie alles im Griff.

Hier noch ein paar Tips, wenn Sie wirklich festhängen: Wenn Sie gerade durch das Fenster ins Zimmer geflogen sind, dann sind Sie rückwärts gesehen rausgesprungen, also "jump out of window". Wenn Sie das Haus wieder verlassen, steht da "You close the door". Rückwärts gesehen haben Sie die Tür geöffnet, also heißt das Kommando "open door". Am Ende ist es mit der Wortwahl etwas trickreich. Der Director gibt Ihnen eine Box, rückwärts geben Sie aber ihm die Box, also "give box to director". Wenn Sie dann wieder auf das Surfbrett steigen, ist das rückwärts gesehen ein Absteigen, also "climb off surfboard". Bei diesem letzten Satz ist die Wortwahl wichtig, andere, an sich auch richtige Lösungen, versteht das Programm hier seltsamerweise nicht.

KAPITEL 5 — THE ISLAND OF HORNY WOMEN (Herz)

Geben Sie es ruhig zu — hier wollten Sie von Anfang an hin! (Hätten Sie auch gedurft, das Puzzle ist jederzeit lösbar, Sie müssen nichts mitbringen.) Das Puzzle: Wie komme ich von der Insel wieder runter? Einen Mann lassen die Amazonen offensichtlich nicht von der Insel, also müssen Sie es als Frau versuchen. Dazu brauchen Sie: die Schuhe (sind in der Chest), das Kleid (Gown: ist in der anderen Suite, die Sie durch den Luftschacht erreichen), den Hut (unter dem Bett. Wie konnte man schwere Gegenstände doch gleich wieder anheben?) und den Lippenstift (im Shop). Alles anziehen (Cloak vorher ausziehen) und fliehen. Das Ganze muß schnell (also mit möglichst wenig Zügen) gehen, denn sonst droht ein zugegeben schöner Tod. Bei der Flucht ALLES aus dem Shop mitnehmen.

KAPITEL 6 — THE RESTAURANT AT THE END OF THE OCEAN (Hot Dog)

Als erstes speichern Sie mal ab. Bei einem Fehler ist die Box für immer verloren.

Sie können nicht verhindern, daß der Hai die Box frißt. Also rein ins Restaurant und das Menü lesen. Na, klingelt's? Mit einem Hinweis auf das Spellbook sollte das Ganze kein Problem sein, solange Sie SCHNELL sind. Wenn Sie die Box nicht haben, bevor Sie hinausgebeten werden, müssen Sie den Spielstand laden und es noch mal versuchen.

KAPITEL 7 — THE ISLAND OF THE GODS (Blitze)

Dummerweise kommen Sie an diese Insel nicht ran, weil das Surfboard keine Einstellung dafür hat. Warum hat das Surfboard keine Einstellung? Nun, das Wissen darüber, wo die Götter wohnen, ist im Laufe der Jahrhunderte verlorengegangen, wie auf der Uni gelernt. Wie kann man dieses Wissen wiederbeschaffen?

Auf der Insel angekommen, ist dummerweise die große Tür abgeschlossen. Hatten Sie nicht irgendwo einen großen Schlüssel bekommen?

Es ist niemand da, und irgendwelche Gegenstände zum Mitnehmen gibt es auch nicht. Was also tun? Wie wäre es mit Warten? Vorher einmal zu speichern, ist sicher nicht falsch. Ach ja, etwas Hintergrundwissen über die Götter kann nicht schaden, aber das haben Sie ja auf der Uni gelernt, oder?

Wenn Sie sich verstecken wollen, gibt es nur ein Versteck. Es ist einfach zu finden, denn es wird in jedem drittklassigen Kinofilm benutzt. Es befindet sich im westlichsten Raum.

Sie werden schon merken, wann Sie wieder aus dem Versteck kommen sollten. Aufgepaßt, wenn Sie die Spellbox sehen, SOFORT AUFMACHEN! Sonst landen Sie in einer Sackgasse.

Und wie kriegen Sie den ganzen Müll weg? Nun, Müll verrottet mit den Jahren. Soviel Zeit haben Sie aber nicht. Und selbst mit magischer Hilfe ist es einfach zu viel Müll. Gibt es eine Möglichkeit, den Müllberg zu reduzieren? Nun heißt es, Spellbox nehmen und abhauen, bevor der Krach losgeht.

KAPITEL 8 — FORT BLACKWAND

Spielen Sie hier nicht weiter, wenn Sie nicht ALLE ANDEREN INSELN gelöst haben. Damit Sie ab jetzt nicht aus Versehen Lösungen spicken, sind die Ausdrücke in Anführungszeichen codiert. Jeder Buchstabe wird im Alphabet eins weitergeschaltet. Aus A wird B, aus B ein C, und aus Z wieder A. Aus TAKE KEY wird also "UBLF LFZ".

Da ist also zuerst mal eine große Seeschlange. Denken Sie an die Körperform einer Schlange. Sie haben einen Spruch, der sich mit so geformten Dingen beschäftigt. "NBDIFO TJF FJOFO LOPUFO".

Ab jetzt sollte Ihnen einiges bekannt vorkommen. Haben Sie Lola befreit, gehen Sie nach unten. Die drei Türen öffnen sich nur, wenn alle drei Kreuze im Boden beschwert sind. Und all Ihr Hab und Gut reicht nicht aus, um ein Kreuz zu beschweren. Sie können sich auf ein Kreuz und Lola auf ein anderes stellen (lola, stand on silver x). Aber das reicht immer noch nicht.

Schauen Sie sich um. Was für eine Szene ist auf dem Bild zu sehen? Klingelt es? Es hat was mit Kunst zu tun! "LBCCVM BSU". Ach ja, wenn Sie die Geldbörse (Purse) von Lola noch nicht an sich genommen und durchsucht haben, schauen Sie mal rein.

DAS GROSSE FINALE

Tasten wir uns langsam ran:

a) Sie werden, egal was Sie tun, nicht an die Maschine rankommen.

b) Ihr Gegner läßt sich nicht ablenken und wird in wenigen Zügen die Maschine aktivieren.

c) Um die Maschine zu aktivieren, müssen BEIDE KNÖPFE gedrückt werden.

d) Um beide Knöpfe zu drücken, braucht man zwei Hände.

e) Wenn eine Hand irgendwie beschäftigt werden könnte...

f) "EBT VOIFJNMJDI QPQVMBFSF CVDI" ist des Rätsels Lösung.

Achja, befreien Sie Otto, sobald Sie ihn sehen, er weiß mehr über die Maschine für den zweiten Teil des Finales.

Und wieder ein paar Tips für das letzte Puzzle:

a) Sie brauchen nur die Innereien, nicht das ganze Ding, von dem Otto redet.

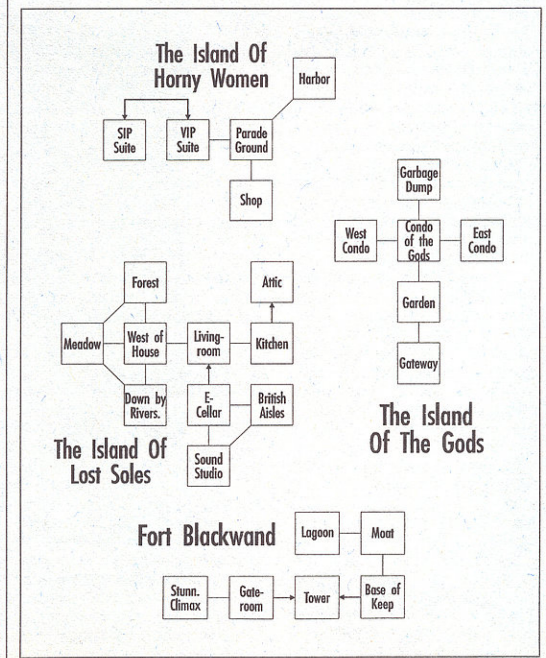
b) Sie haben nur drei Züge. Einer geht für den ersten Spruch drauf. Dabei verlieren Sie in jedem Fall das Buch. Die beiden anderen reichen eigentlich nicht aus, wenn Sie das Buch wieder nehmen, denn das kostet einen Zug.

c) Vergessen Sie das Buch.

d) Haben Sie in der Uni bei Spellcasting 101 aufgepaßt?

e) Wirklich nur spicken, wenn Sie nicht draufkommen, das Puzzle ist geradezu genial! "CVSO TQFMMCPPL XJUI GMBNFUISPXFS UIFO PQFO CPY"

Es folgt das Happy-End, welches mit dem Holzhammer darauf hinweist, daß wir gespannt auf die Fortsetzung warten sollten. Vielleicht kriegen ja dann die bisher unbenutzten Räume in der Uni eine richtige Bedeutung. *doc bobo*



Island of Horny Women hört sich vielversprechend an

Computershop und Gamesworld München/Nürnberg

Versand oder im Laden erhältlich.

SEGA MEGA DRIVE*

Konsole RGB **349,-**
Sega Games
Sonderangebote ab **49,-**
8-Bit Adapter 109,-
Arcade Power Stick **109,-**
Atomic Robokid 109,-
Batman 99,-
Budokan **109,-**
Burning Force **99,-**
Compet. Pro Sega 16 Bit 59,-
Darius II **109,-**
Dynamite Duke 99,-
E-Swat 79,-
Gain Ground 99,-
Granada 99,-
Hard Drivin US **109,-**
Hell Fire 99,-
Ishido US **109,-**
I love Mickey Mouse 99,-
John Madden Football US 109,-
Lakers vs Celtics US 109,-
Phantasie Star II (engl.) **109,-**
Phelios **99,-**
Popolous US **109,-**
Strider **99,-**
Super Monaco GP **89,-**
Thunderforce III **99,-**
Varis III 109,-

SEGA GAME GEAR* ***299,-***

Baseball 69,-
Columns 69,-
G-Loc 69,-
Pacman 69,-
Sokoban 69,-
Super Monaco GP 69,-
Wonderboy 69,-
Woody Pop 69,-
Head Buster 69,-
Mickey Mouse 69,-
Devlish 69,-
The GG Shinobi 79,-
Millenium 79,-
Fantasy Zone 69,-

GAMEBOY dt. (inkl. Tetris) ***139,-***

Alleyway dt. 49,-
Baloon Kid dt. 49,-
Garg. Quest dt. 49,-
Golf dt. 49,-
Kwirk dt. 49,-
Pinnball dt. 49,-
Qix dt. 49,-
S. Mario Land dt. 59,-
Solar Striker dt. 49,-
Spiderman dt. 49,-
Tennis dt. 49,-
Wiz. a. Warriors dt. 49,-
King o.t. Zoo dt. 49,-

US IMPORT

Bases Loadet 69,-
Batman 69,-
Battle Bull 69,-
Bomber Boy 69,-
Boomers Adv. 69,-
Boxxle 69,-
Bubble Bobble 69,-
Bugs Bunny 59,-
Catrap 69,-
Chase HQ 59,-
Chessmaster 69,-
Cyraid 69,-
Daedalian Opus 69,-
Dexterity 59,-
Double Dragon 69,-
Dragons Lair 69,-
Duck Tales 69,-
Final F. Legend 79,-
Fish Dude 69,-
Fist o.t.n. Star 59,-
Ghostbusters II 69,-
Gremlins II 79,-
Hyper Load Runner 69,-
In Your Face 69,-
Ishido 69,-
Kung Fu Master 69,-
Lock'n Chase 59,-
Loopz 69,-
Mega Man 69,-
Motocross Maniacs 69,-
NBA All Star Ch. 69,-
Nemesis 79,-
NFL Football 69,-
Ninja Boy 69,-
Operation C 69,-
Paper Boy 69,-
Pipe Dream 59,-
Power Mission 69,-
Power Racer 69,-
R Type 79,-
Robo Cop 79,-
Rolans Curse 69,-
Side Pocket 59,-
T.M.N.T. 69,-
WWF Superstars 69,-

NEUHEITEN APRIL/MAI

Battleship 69,-
Crystal Quest 79,-
Curtis Srange Golf 69,-
Cycle Grand Prix 69,-
Days of Thunder 79,-
F-1 Race (inkl. 4pl ad.) 79,-
Hatris 79,-
Jordan vs Bird 69,-
Klax 69,-
Marus Mission 69,-
Mysterium 69,-
Nobunagas Ambition 89,-
Pacman 69,-
Popeye 69,-
Runes of Virtue 89,-
Soccermania 69,-
Solomons Club 69,-
Spuds Adventure 69,-
Tasmanias Story 69,-

GAMEBOY ZUBEHÖR

Lightboy 69,-
Stereo Amplifier 29,-
Tragetaschen (Stoff) 19,-
Gameboy Light 29,-
Illuminator 39,-

ATARI LYNX

Grundgerät **299,-**
Blue Lightning 29,-
California Games 29,-
Chips Challenge 29,-
Electrocop 29,-
Gates of Zendocon 29,-
Klax 39,-
Slime World 39,-
Road Blasters 49,-
Mrs. Pacman 49,-
Xenophobe 49,-
Zalor Mercenary 49,-
Robo Squash 49,-
Paperboy 49,-

C 64 DISK

Bards Tale III 59,-
Battle of Napoleon 69,-
Dragon Wars 49,-
Gunship 49,-
Microprose Soccer 49,-
Oil Imperium 45,-
Panzerstrike 69,-
Pirates **49,-**
Rings of Medusa **49,-**
Sim City **59,-**
Buck Rogers **69,-**
Puzznik 49,-
Turrican 39,-
Ultima V **69,-**
Ultima VI **79,-**

IBM

Bards Tale III 89,-
Flight IV dt. **159,-**
Flight of the Intruder 109,-
Indiana Jones **79,-**
Ishido **89,-**
Kings Quest V **109,-**
Larry III 109,-
LHX AttackChopper **109,-**
Loom 89,-
M.U.D.S. 89,-
Midwinter **79,-**
Mig 29 Falcrum **109,-**
Might and Magic II 99,-
PGA Golf Tour **79,-**
Populous 79,-
Ports of Call 99,-
Quest f. Glory 109,-
Railroad Tycoon **109,-**
Red Baron **99,-**
Silent Service II **99,-**
Sim City 89,-
Sim City Archit. I **49,-**
Sim City Archit. II **49,-**
Sim Earth **119,-**
Space Quest IV **109,-**
The Sevret of Monkey Island **89,-**
Their Finest Hour **89,-**
Transworld **89,-**
Ultima VI **99,-**
Wing Comm. Mission Disc 49,-
Wing Commander **99,-**
Wolfpack **109,-**
Wonderland 69,-
Soundblaster **349,-**

AMIGA

A-10 Tank Killer 89,-
Buck Rogers **79,-**
Cadaver 79,-
Captive **69,-**
Chaos str. Back **79,-**
Curse of the Azure Bonds 89,-
Dragon Wars **79,-**
Dragons Flight 89,-
F 16 Falcon 79,-
F 16 Mission Disk II **59,-**
F 19 Stealth Fighter **89,-**
Great Courts II **79,-**
Harpoon **89,-**
Indianapolis 500 **79,-**
Invest **79,-**
Ishido **75,-**
Larry III **119,-**
Legend of Fairghail **89,-**
Lemmings **69,-**
M1 Tank Platoon **89,-**
Midwinter 89,-
Mig 29 Falcrum **109,-**
Might and Magic II 89,-
Nightshift **59,-**
On the Road **79,-**
Operation Stealth **75,-**
Panza Kick Boxing **79,-**
Pirates 79,-
Pool of Radiance **75,-**
Populous 69,-
Power Monger **89,-**
Ram auf 1 MB **119,-**
Sim City 89,-
Speedball II **79,-**
Their Finest Hour **89,-**
Trans World 79,-
Turrican II **69,-**
Ultima V **89,-**
Unreal **89,-**
Wild West World 109,-
Wings **89,-**
Z Out 59,-

* Ohne FTZ-Nr. nur für Export

Weitere Spiele und Neuheiten für C64, Amiga, ST, IBM, Gameboy, Lynx, PC-Engine, Sega Mega Drive, Game Gear und SNK Neo Geo auf Anfrage.

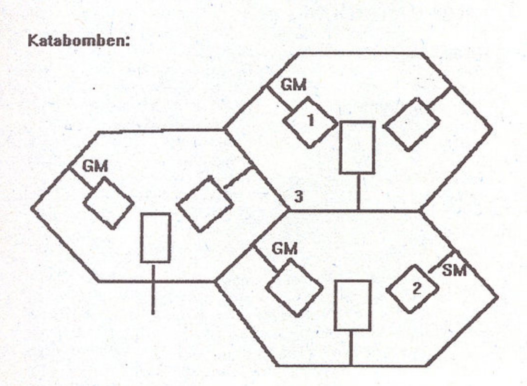
Versand per NN oder Vorkasse plus 8,- DM Versandkosten (Inland), Auslandsbestellungen nur gegen Vorkasse plus 12,- DM Versandkosten.

Laden in München, Landsberger Str. 135, Tel. 089-5022446, Fax. 089-5026767
Laden in Nürnberg, Jakobsplatz 2, Tel. 0911-203028

VERSANDZENTRALE DRYGALSKIALLEE 31, 8000 MÜNCHEN 71, TEL. 089-786044, FAX. 089-786045

089/786044

Katabomben:



SM Steinmonster
GM Grünes Monster

1 leerer Sarg
2 Schlüssel für Kanal unter Brunnen
3. Loch im Boden

Labyrith

1. Start
2. zum Ausgang
   Teich: Pflanzen, Ring (vor Teich)

Auf dem Weg liegt überall Gestrüpp. Erst im Rückweg mitnehmen

Labyrinth ist verzogen aufgezeichnet (Kreuzungen und Wege stimmen)

Parterre:

1. GS, Lebensmittel
2. Magisches Schwert
3. Absinth
4. Armbrust, Schild, Schwert
5. Treppe Obergeschoss
6. Pfahl, Monstera
7. Kochbuch

1. Verriegelt
2. Armbrustbolzen
3. Armbrustbolzen
4. Armbrustbolzen
5. Treppe
6. Bibel
7. leer
8. Badezimmer

MO Mönch
GR Grüner Ritter
GG Geheimgang

Kräutergarten....

GG Goldener Schlüssel

1. Misteln (am Baum vorne)
2. Maden, Kreuz, Samen, Maden, Zwiebeln, Schlüssel, Hammer, Sieb
3. Feder, GS, Pfeil
4. Alle Kräuter
5. Alle Blumen und Kräuter die zu finden sind mitnehmen
6. Vor Ausgang rechts Blume mitnehmen
7. Rechts oberhalb des Hauses Belladonna mitnehmen

Elvira

Marcel Scholz aus St. Gallen fürchtet sich nicht vor einer kräftigen Gänsehaut. Deshalb ist er auch der erste, der "Elvira" gelöst hat. Frohes Gruseln!

Nach dem Vorspann geht man sofort zum Stall und nimmt das Heu, das vor der Tür liegt. Dann begibt man sich ins Hauptgebäude und holt das Kochbuch aus der Bibliothek. Weil wir schon mal hier sind, holen wir auch noch den Pfahl und die Monstera-Pflanze im Wohnzimmer und den Absinth aus der Bar. Dann ab in die Küche, wo Elvira auf uns wartet.

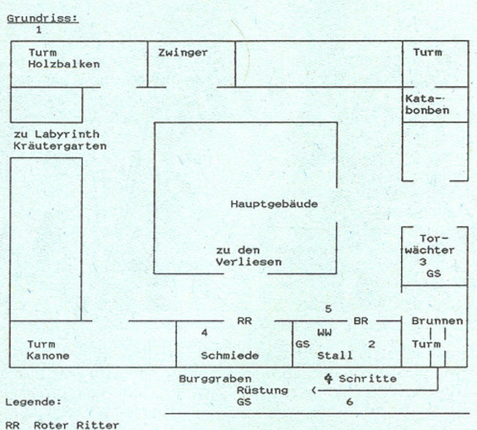
Rechter Hand greifen wir uns den Honig und lassen den Kräuterhonig von Elvira mixen. Alle Kräuter, Pflanzen und nicht gebrauchte Gegenstände in der Küche ablegen, damit Ihr nicht zuviel herumschleppt. Bevor wir wieder das Gebäude verlassen, holen wir uns die besseren Waffen, die auch gleich in der Nähe sind.

Zuerst müßt Ihr aber noch den Ritter besiegen. Also abspeichern, da am Anfang unser Können mit der Waffe nicht so groß ist. Im Raum nimmt man sich die Armbrust, das Schwert und das große Schild. Jetzt noch in das Obergeschoß die Armbrustbolzen holen. Vorsicht, dabei nicht in das Zimmer mit der "Vampirin" gehen. Hat man alles besorgt und nebenbei die Mönche und den Ritter besiegt, kann man im Kräutergarten Blumen pflücken.

Ihr solltet alle Pflanzen und Kräuter mitnehmen, die Ihr unterwegs findet. Ihr solltet auch an allen unmöglichen Orten (Bäumen usw.) suchen. Im Gartenhäuschen schaut Ihr natürlich auch vorbei. Vergeßt die Maden nicht bei der Leiche des Gärtners. Das Kreuz liegt rechts neben seinem Kopf. Auf dem Tisch die Dose anklicken und hineinschauen. Schlüssel (zum Kräutergarten) und Kekse mitnehmen. Der Hammer wird auch noch gebraucht. Sieb, Samensack und Zwiebeln nicht vergessen.

Mit dem gefundenen Schlüssel kann man jetzt die Türe zum Kräutergarten aufschließen. Bevor man aber Kräuter hamstern darf, muß man die zwei Mönche beseitigen. Steht man vor den Beeten, wendet man den Spruch des Kräuterhonigs an und kann alle Pflanzen einsammeln. Den Spaten nicht vergessen.

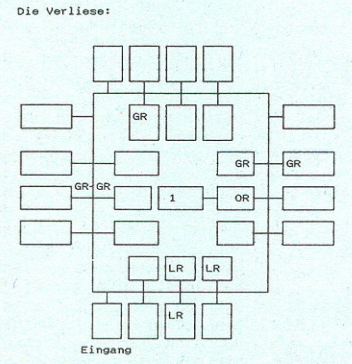
Jetzt geht man zur Schmiede und kämpft mal wieder mit einem Ritter. In die Kiste schauen, die gefundenen Schlüssel in das Feuer legen, das Kreuz in die Schüssel werfen und einen Armbrustbolzen



Legende:

RR Roter Ritter
BR Blauer Ritter
WW Werwolf
GS Goldener Schlüssel

1. Holzbalken auf der Turmspitze
2. GS, Rosshaar
3. GS, Notizen,
4. Topf
5. Heu
6. Rüstung befindet sich in der Mitte des Grabens, 9 Schritte in Richtung Uhrzeigersinn



1. Folterkammer: Skelett, Salz, Zange*

Alle Insekten (Spinnen, Käfer, Ohrwürmer und 100füssler) mitnehmen
Alle Spinnennetze mitnehmen

* Zange erst nehmen, wenn Skelett im Sarg liegt (Text)

GR Grüner Ritter
OR Organger Ritter
LR Lila Ritter

Anordnung der Kammern stark verschoben

hineinhalten. Jetzt hat man einen Bolzen mit Silberspitze. Jetzt könnt Ihr nebenan in den Stall gehen. Der Mann entpuppt sich schnell als Werwolf, den man mit dem silbernen Bolzen erlegen kann. Im Stall findet man dann das Roßhaar. Jetzt darf man der Vampirin im Gebäude einen Besuch abstatten. Mit dem Pfahl erlöst man die garstige Dame von ihrem Fluch. Im Kasten findet Ihr noch ein paar Armbrustbolzen. Jetzt habt Ihr das Vergnügen, Euch ein wenig in den Verliesen umzusehen. Alle garstigen Tierchen, die in den Zellen schmachten, solltet Ihr mitnehmen. In der Folterkammer das Salz und das Skelett (unter der Bodenplatte, rechts) nicht zurücklassen. Das Skelett verwahrt auch noch einen goldenen Schlüssel, den Ihr nicht vergessen solltet. Die Zange kann man erst holen, wenn das Skelett in dem leeren Sarg in den Katakomben liegt. Habt Ihr das Skelett sicher untergebracht, macht Euch besser aus dem Staub, denn die fliegenden Schädel sind sehr unangenehm. Jetzt könnt Ihr gefahrlos die Zange einsammeln, ohne daß Euch der Folterknecht ans Leder geht. Die alte Frau in der Küche bewerfen wir nun mit dem Salz.

Anschließend heißt es wieder Richtung Kräutergarten marschieren. Die Zielscheibe rechts vom Eingang solltet Ihr zum Trainieren nutzen. Wenn Ihr Meisterschützen seid, sammelt Ihr die Pfeile wieder ein und geht direkt zu dem Mann mit dem Vogel. Den Piepmatz könnt Ihr mit der Armbrust vom Himmel holen. Den Schlüssel und die Feder einstecken und den Pfeil nicht vergessen. Auf dem Rückweg in die Küche wartet der Schlüsselmeister auf eine Abreibung. Hinter einem Zettel an der Wand findet Ihr einen weiteren Schlüssel. Außerdem solltet Ihr in der Küche ein Stück glühender Kohle besorgen. Mit der Kohle in der Zange marschiert Ihr auf den Turm mit der Kanone und entfacht die Zündschnur. Der gegenüberliegende Turm wird leicht beschädigt, und man kann nun in Richtung dieses Turms gehen. Auf dem Weg dorthin müßt Ihr noch den Ritter mit Eurer Armbrust ausschalten. Im Turm befindet sich im Obergeschoß die berüchtigte Truhe mit der geheimen Schriftrolle, die uns jetzt allerdings noch nicht interessiert. Vorher steht uns der Weg durch das Labyrinth bevor.

Ihr müßt möglichst schnell den Ausgang finden, sonst verliert Ihr zu viel Energie. Die Gnome rennt Ihr einfach über den Haufen. Wichtig: Alle Gegenstände vor dem Labyrinth ablegen, sonst schlaft Ihr vor Erschöpfung ein. Auch im Labyrinth nichts einsammeln, bevor nicht alle Gegner ausgeschaltet sind. Hat man alle erledigt, im Gebüsch den Ring vom Ast nehmen und dann beim Teich die Pflanzen pflücken. Jetzt könnt Ihr das Labyrinth wieder verlassen. Die abgelegten Gegenstände nicht vergessen! Alle unnützen Sachen könnt Ihr in der Küche lagern. Als nächstes solltet Ihr Euch mit der Bibel aus dem Obergeschoß "bewaffnen" und in die Kirche gehen. Am Altar stecken wir den Ring in das Kreuz, worauf sich ein Geheimgang öffnet. Wir nehmen die Krone, lesen das Gebet aus der Bibel und warten, bis sich die Wand öffnet. Wenn Ihr der Statue die Krone aufsetzt, könnt Ihr das magische Schwert nehmen. Mit dieser vorzüglichen Waffe könnt Ihr dem Steinmonster das Leben schwermachen. Dazu müssen wir allerdings wieder in die ungemütlichen Katakomben marschieren. Nach erfolgreichem Kampf seid Ihr um einen Stein reicher. Jetzt besorgt Ihr Euch den Schlüssel aus dem Sarg.

Nun klettert Ihr in den Brunnen und schließt das Gitter auf. Auf der anderen Seite geht es dann wieder aufwärts, sofern Ihr unterwegs nicht erstickt seid. Abspeichern! Im Burggraben vor dem Schloß sucht Ihr nach einer Rüstung. Im Griff des Schwertes findet Ihr einen weiteren Schlüssel. Wieder zurück durch den unterirdischen Wasserkanal.

Anschließend müßt Ihr noch einmal im Stall vorbeischauen und in der hintersten Pferdebox den Schlüssel von der Wand nehmen. Der letzte Schlüssel ist in der Küche links hinter dem Lift. Wenn Ihr den "glühenden" Zauberspruch anwendet, wird Euch Elvira bei der Schlüsselsuche behilflich sein. Auf geht es zum großen Showdown in den Turm mit der Truhe. Ihr müßt nur die Schlüssel in der richtigen Reihenfolge in die Schlösser stecken. Mit dem Dolch und der Zauberspruchrolle zurück in die Katakomben gehen. Dort legt man den Stein des Monsters in das Loch. Kurz darauf erscheint die häßliche Emelda.

Ihr steckt das magische Schwert vor ihr in den Altar und lest den Zauberspruch vor. Dann müßt Ihr den Dolch sprechen lassen, und die Dame segnet das Zeitliche. Lechz! *vw*

Gremlins 2 (Amiga)

Unendliche Leben gefällig? Ulrich Hien aus Augsburg weiß, wie es geht. Ihr gebt einfach in der High-score-Liste "SINATRA" ein. Mit "ONE", "TWO", "THREE" usw. (ebenfalls in der High-score-Liste eingeben) kann man jetzt die einzelnen Levels anwählen. *vw*

Dragon's Lair II: Time warp (Amiga)

Falls noch jemand den "Dragons Lair"-Zeichentrickmodus nicht kennt. Hier wird er frisch ausgepackt von Mathias Ortmann aus Mailand. Um das Spiel zu vereinfachen, gibt man irgendwann (am besten im Pausenmodus) "Return" GET MORDROC DIRK ein. Nun kann man sich, bis auf den von Zeit zu Zeit fälligen Diskettenwechsel, gemütlich zurücklehnen und die Szenen an sich vorüberziehen lassen. *vw*

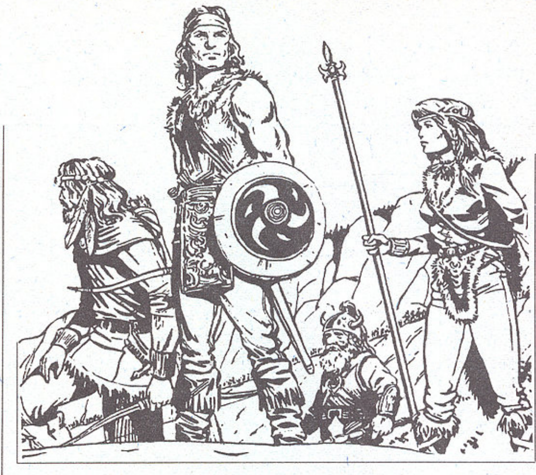
Das Stundenglas

Stefan Vogel aus Mainz-Bekkenheim ist dem Geheimnis der Zeit auf der Spur und hat das Software-2000-Text-Adventure "Das Stundenglas" gelöst.

In der Kleinstadt geht man nach Westen und gelangt auf die Straße. Plötzlich tauchen Gestalten auf, die nichts Gutes im Schilde führen. Deshalb geht man in den Laden und schließt Tür und Riegel. Nun ist man für einige Zeit sicher. Doch man sollte sich nicht zuviel Zeit lassen, sonst brechen die Gestalten die Tür ein. Im Regal liegt ein Büchlein, welches auch dem Spiel beiliegt. Dieses Buch sollte man unbedingt lesen, sonst kommt man an dieser Stelle nicht weiter. Nun drückt man den Stift 96 an der Truhe. Siehe da, ein Hohlraum wird sichtbar. Untersucht man den Hohlraum, entdeckt man den Schlüssel. Diesen steckt man ins Schlüsselloch und die Truhe ist offen. Unter dem Deckel entdeckt man eine winzig kleine Landschaft. Nun geht man in die Truhe und plötzlich erfaßt einen ein Sog und man befindet sich im Funkelsee. Nördlich befindet sich das Wasserschloß. Auf dem Pier trifft man die erste Person. Sie heißt Yanyi. Ihr folgt man ins Schloß. Nun erfährt man von den zwölf Weisen und deren Geheimnissen. Die Aufgabe besteht darin, die Namen der Weisen herauszufinden und sie Yanyi zu sagen. Sie erzählt dann das dazugehörende Geheimnis. Von Yanyi erhält man noch einen Tip. Man soll zum Zauberer Kautz gehen, der im Felsenschloß auf dem Eisenstein wohnt, um nach dem Stundenglas zu fragen. Nun geht man wieder hinaus und in das Boot. Natürlich muß man das Seil vom Poller lösen. Man rudert zum Bootssteg und springt hinauf. Voller Tatendrang begibt man sich nun zum Felsenschloß.

Dort angelangt, steht man vor einem verschlossenen Tor. Auf der anderen Seite des Tors erscheint Kautz, der Zauberer. Er erzählt, daß der Schlüssel verschwunden ist und bittet, ihn zu suchen. Die Hexe besitzt den Schlüssel. Also zum Hexenhaus und nach dem Schlüssel fragen. Hedwig, die Hexe, gibt den Schlüssel nur heraus, wenn man ihr Krötenwurz bringt. Von der Hexe erfährt man, daß Krötenwurz im Moor wächst, in der Nähe des Torbogens. Im Moor angelangt, nimmt man das Krötenwurz und bringt es der Hexe. Nun bekommt man den Eisenschlüssel. Zurück am Schloß öffnet man das Tor mit dem Eisenschlüssel und geht hinein. Im Schloß trifft man auf Kautz. Ihn fragt man nach dem Stundenglas. Er erzählt eine Geschichte, und daß jeder der Leute im Flußtal eine Münze besitzt. Man soll versuchen, alle Münzen aufzutreiben. Zuerst geht man zum Pfarrer und fragt ihn nach der Münze. Er gibt die Münze her, ohne etwas zu verlangen. Das ist bei den anderen nicht so einfach.

Alle anderen Leute verlangen irgendeine Gegenleistung. Wenn man nun die Münze untersucht, erfährt man wie sie aussieht. Jetzt muß man nur noch mit Hilfe des Einstellrades, wie im beiliegenden Buch beschrieben, die Zeichen richtig drehen und schon hat man den ersten Namen. Zurück zum Wasserschloß gehen und Yanyi den Namen sagen. Nun erfährt man das erste Geheimnis der Weisen. Über die Steintore und wie man sie



benutzen kann. Nun geht man auf die Suche nach den anderen Münzen. Der Fischer rückt seine Münze nur raus, wenn man die Seeschlange dazu bringt, nicht mehr die Fische im Funkelsee zu fressen. Von der Hexe erfährt man, daß die Seeschlange gerne einen Dudelsack hätte. Hedwig zaubert einen Dudelsack herbei. Den gibt man der Seeschlange (sie befindet sich im Blubbermoor am Seeufer). Nun bekommt man die zweite Münze vom Fischer. Der Müller verlangt für seine Münze einen Bergkristall. Der Drache weiß, wo es welche gibt. Der Drache wohnt in einer Höhle im Felsenstein. Vom Drachen erfährt man, daß es Bergkristalle auf dem Blaueisgletscher gibt. Bringt man dem Müller den Bergkristall, erhält man Münze Nummer 3. Der Schmied möchte den Schmiedehammer vom Troll, dann gibt er seine Münze her. Der Troll wohnt im nördlichen Finsterwald. Bevor der Troll seinen Hammer hergibt, möchte er Blumen haben. Die Blumen findet man im Wurzelwald. Nun bringt man dem Troll die Blumen, dafür bekommt man den Schmiedehammer. Dem Schmied bringt man den Hammer und erhält Münze Nummer 4. Hedwig, die Hexe, gibt die Münze nur her, wenn es Dir gelingt, dem Troll die Medizin einzuflößen. Pur trinkt er die Medizin nicht. Man muß ins Wirtshaus gehen und eine Flasche Wein besorgen. Der Troll ist ein großer Weinliebhaber. Nun füllt man die Medizin in die Weinflasche und bringt sie dem Troll. Trotz der Medizin trinkt der Troll den Wein. Man bekommt von der Hexe Münze Nummer 5. Der Wirt verlangt für seine Münze den Zauberstab der Hexe. Im Hexenhaus nimmt man den Zauberstab und die Säfte. Wenn die Hexe verlangt, daß man es wieder hinlegen soll, legt man nur die Säfte hin. Durch die große Unordnung im Haus merkt die Hexe nicht, daß man den Zauberstab ebenfalls genommen hat. Nun bringt man dem Wirt den Zauberstab und erhält Münze Nummer 6. Nun geht man zum Wasserschloß, um in die zweite Zeitsphäre zu gelangen. Man sollte nun die ersten sechs Geheimnisse wissen. Man legt die Münzen auf den Teppich und gelangt in die zweite Welt. Die Münzen nimmt man wieder an sich, um die Torbogen benutzen zu können. Zuerst geht man in den Krämerladen und fragt nach der Münze. Der Krämer will wissen, wie alt er ist. Die Antwort ist 47 Jahre. Man erhält Münze Nummer 7.

Danach begibt man sich zum Schreiner. Er hat seine Münze in den Fluß fallen lassen. Die Sägespäne und die Axt nimmt man mit. Vom Schreiner erfährt man ebenfalls, daß der Trunkenbold irgendwelche Sachen in seiner Flasche versteckt. An die Flasche kommt man, indem man den Trunkenbold in den Schlaf singt. Beim Trunkenbold (Dorfbrücke) angelangt, singt man ihn in den Schlaf. Jetzt kann man ungestört die Flasche nehmen und ausleeren. Siehe da, Münze Nummer 8. Vom Gnom (er wohnt im Wurzelwald) erfährt man, daß er einen großen Hecht gefangen hat, der goldene Zähne besitze. Verfolgt man die Spur des Hechtes, gelangt man zur Bäuerin. Die hat ihn gekocht und außer Gräten und dem Kopf ist nichts übrig. Wenn man den Kopf des Fisches untersucht, entdeckt man Münze Nummer 9.

Die Bäuerin will die Münze nur hergeben, wenn man das Einhorn dazu überredet, ihr bei der Feldarbeit zu helfen. Beim

Einhorn (es wohnt im Feenwald) bekommt man einen Auftrag. Nur wenn man den Namen des Einhorns herausbekommt, will es der Bäuerin helfen. Der Gnom erzählt von einer Sage, welche besagt, daß der Name des Einhorns auf einem schwarzen Stein geschrieben steht. Außerdem ist der Greif (er sitzt auf dem Greifenstein) mit einem Bannwort belegt, welches in die Rinde eines Wunderbaumes geritzt ist. Den schwarzen Stein findet man im Finsterwald. Dort steht der Name des Einhorns: Schneeflocke. Den Wunderbaum findet man auf dem Gipfel des Zackensteingebirges. Doch bevor man sich an den Aufstieg macht, sollte man nördlich des Steinbruchs vorbeischauen. Auf dem Findling sind Verse eingeritzt, welche den genauen Weg zum Gipfel beschreiben. Man sollte den vorgeschriebenen Weg einhalten, sonst stürzt man ab. Der Weg beginnt östlich vom Blaueisgletscher, am Fuß des Mörderzinkens. Auf der Zackensteinspitze angelangt, erblickt man den Wunderbaum. In der Rinde steht das Bannwort: Abalamahalamatandra. Nun sollte man den Wunderbaum noch fällen. Dies ist zu einem späteren Zeitpunkt von Nutzen.

Zum Einhorn gehen und Namen sagen. Es hilft jetzt der Bäuerin beim Pflügen und man bekommt Münze Nummer 10. Beim Totengräber bekommt man die Münze nur, wenn man einen Sarg aus Wunderbaumholz besorgt. Deshalb sollte vorhin der Wunderbaum gefällt werden. Da man den Baum nicht selber tragen kann, muß man sich jemanden suchen, der das kann. Der Greif kann dies. Also hinauf zum Greif und das Bannwort sagen. Zuerst bekommt man noch ein Stück Greifeneierschale (für Wachtrunk — zum Spielgeschehen unwichtig). Zusammen mit dem Greif fliegt man zum Wunderbaum. Der Greif trägt ihn direkt zum Schreiner. Beim Schreiner läßt man sich einen Sarg aus Wunderbaumholz anfertigen. Ist der Sarg fertig, bringt man ihn zum Totengräber und erhält Münze Nummer 11. Dann nimmt man noch die Schaufel mit. Beim Schuster bekommt man die Münze Nummer zwölf, muß aber dafür beim Krämer die Schulden des Schusters abarbeiten, indem man Säcke mit Kartoffeln füllt.

An der Eisfeste auf dem Blaueisgletscher trifft man Klapautz, den Zauberer. Er ist ebenfalls in sein Schloß eingeschlossen und besitzt keinen Schlüssel mehr. Er bittet, den Kristallschlüssel zu suchen. Der Trunkenbold weiß, wo der Kristallschlüssel ist. Er hat ihn in ein Grab fallen lassen. Nun geht man zum Friedhof und gräbt das Grab von Adelgund auf. Dort liegt der Kristallschlüssel. Nun besitzt man alle 12 Münzen und begibt sich zum Wasserschloß. Dort erfährt man die restlichen sechs Geheimnisse. Man hat erfahren, daß unter dem Donnerfelsen eine geheime Grotte verborgen ist, jedoch ist der Eingang mit Geröll versperrt. Der einzige, der das Geröll wegschaffen kann, ist der Troll. Doch bevor man zurück in die erste Zeitsphäre geht, sollte man sich vom Gnom eine Bombe basteln lassen. Der braucht dazu Sägespäne, Most (von der Bäuerin), Schwefel (in der Drachenhöhle) und Salpeter (von Pilzen aus dem Wurzelwald). Doch sollte man die Pilze nicht anfassen. Das wäre tödlich. Man benutzt den Stock, der auf dem Boden liegt und schlägt auf die Pilze. Der Salpeter rieselt heraus. Man nimmt den Salpeter und geht zum Gnom, der jetzt eine Bombe baut.

Zurück im Wasserschloß legt man die Münzen auf den Teppich und gelangt in die erste Zeitsphäre. Dort geht man zum Wirt und besorgt sich eine Flasche Wein. Diese bringt man dem Troll. Aus Dankbarkeit hilft er, das Geröll am Donnerfelsen wegzuschaffen. Nun kann man in die geheime Grotte gehen. Jedoch versperrt eine Tür den Weg. Nur mit dem Felsenschlüssel läßt sie sich öffnen. Der Felsenschlüssel befindet sich auf dem Grund des Bläulichsees. Jedoch kann kein Mensch in den See gehen, weil er viel zu kalt ist. Aber die Seeschlange kann es. Sie ist im Bläulichsee geboren und möchte sowieso gerne wieder zurück. Aber es führt kein Fluß

zum Bläulichsee und den Wasserfall kann sie nicht hinauf. Deshalb legt man die Bombe östlich der Grotte an die Mauer und zündet sie. Durch die Explosion stürzt die Mauer ein und es entsteht ein Fluß vom Bläulichsee zum Wasserfall. Jetzt geht man zur Seeschlange und erzählt ihr von dem Geheimgang. Aus Dankbarkeit bringt die Seeschlange den Felsenschlüssel vom Grund des Bläulichsees zum Vorschein. Mit Hilfe des Schlüssels kann man die Tür öffnen und gelangt in den Felsendom. Dort legt man die Münzen in die Vertiefungen: 8-12-9-1-10-6-11-4-2-5-7-3. Der Zeiger bewegt sich zur Acht. In diesen Gang geht man, drückt den Hebel und gelangt in die Nebelschlucht. Dort liegt das Stundenglas. Aber Vorsicht! Ein gräßliches Monster haust dort. Nun ist man fast am Ende angekommen. Es fehlt nur noch die richtige Sandmischung, damit der Lebensrhythmus wieder seinen gewohnten Gang nimmt. Man begibt sich wieder in die zweite Zeitsphäre. Wie vom 9. Weisen beschrieben, holt man das Ziegenleder vom Steinbruch und bringt es dem Schuster. Er macht einen Lederwams draus, den man gegen den Zauberer Klapautz benötigt. In der Eisfeste nimmt man den Quarzsand. Der Zauberer kann seine Magie aufgrund des Lederwams nicht anwenden. Auf dem Eisenstein klettert man in die Schlucht und nimmt den Silberstein mit. Zurück in der ersten Zeitsphäre geht man zum Schmied und läßt sich einen Helm bauen. Dazu braucht der Schmied mehr Feuer. Man geht zum Drachen, der sich bereitwillig zur Verfügung stellt. Auf dem Rücken des Drachen fliegt man zum Schmied und der kann nun den Helm fertigstellen. Im Felsenschloß nimmt man den Basaltsand. Kautz ist ebenfalls machtlos, da man den Helm trägt. Jetzt geht man zur Munterwasserinsel. Diese erreicht man, indem man an der Dorfbrücke nach unten steigt und dann nach Osten geht. Auf der Insel angelangt, öffnet man das Stundenglas, leert es aus und füllt den Quarzsand und den Basaltsand hinein. Das Stundenglas schließen und auf die Pyramide stellen. Nun ist die richtige Sandmischung im Glas, die beiden Zeitsphären kommen wieder zusammen. *vw*

Wing Commander

Peter Kalender aus Rheinberg hat für Euch ein paar nützliche Tips, wie Ihr Euch bei "Wing Commander" problemlos befördern lassen könnt.

Alle acht Spielstände sind im File SAVEGAME.WLD gespeichert. Ein paar Bytes konnten entschlüsselt werden (siehe Ausdruck). Wer will, kann sich durch Ändern der Bytes "befördern" lassen oder seine Abschußquote verbessern. Interessant ist allerdings das mit Code bezeichnete Bytepaar, denn es gibt die nächste zu fliegende Mission an. Das erste Byte bestimmt die Nummer der Mission in einem System; das zweite Byte bezeichnet das System selbst: z.B. 01 04 ist die zweite zu fliegende Mission im Gimle-System.

In der Tabelle sind alle bekannten Missionen aufgeführt: Die Numerierung stimmt nicht mit der Reihenfolge im Spielverlauf überein, weil im Spiel Erfolg oder Mißerfolg die Reihenfolge vorgeben. Angegeben sind Fliegertyp, Art der Mission sowie die Anzahl der beobachteten Gegner. So heißt z.B. "A, 1, Exeter» 2» T": Flug durch ein Asteriodenfeld zum Nav-Punkt 1, dort Rendezvous mit Exeter und Exeter über Nav-Punkt 2 zur Tiger's Claw begleiten.

Wenn alle Missionen erfolgreich absolviert werden, so ist die Reihenfolge in der Tabelle Nr. 1-5, dann 9-11, 16-20, 24-26 und zum Abschluß 33-36. Die Mission 25 ist aber leider fast nicht zu schaffen, so daß es in diesem Fall mit 26, 27 weitergeht.

Übrigens verhalten sich die Gegner immer anders, in den höheren Missionen greifen sie

Wing–Commander–Missionen

Nr.	Hex–Code	Fighter	Stern–System	Mission Code	Mission Art	Aufgabe Kurzbeschreibung	Sonst.	Gegner Bemerk.
1	0001	Hornet	Enyo	Alpha–Wing	Patrol	1, A2, 3, A, T		3D, 3S
2	0101	Hornet	Enyo	Epsilon–Wing	Escort	Drayman>1>2, T		2S, 3D
3	0002	Scimitar	Mc Auliffe	Beta–Wing	Patrol	1, 2, M3, 4, T		3D, 3S
4	0102	Scimitar	Mc Auliffe	Theta–Wing	Strike	1, *Unknown*, T		4D, 3K
5	0202	Scimitar	Mc Auliffe	Psi–Wing	Rendevous	1, Drayman>T	M0	4K, 4S(B)
6	0003	Hornet	Gateway	Delta–Wing	Patrol	1A, 2, 3, T		4S, 2G
7	0103	Hornet	Gateway	Kappa–Wing	Defend	[T]		4D
8	0203	Hornet	Gateway	Sigma–Wing	Rendevous	1, Drayman>T	M0	2G
9	0004	Raptor	Gimle	Zeta–Wing	Defend	[Exeter], T		2S 2S, 3J
10	0104	Rapier	Gimle	Omicron–Wing	Patrol	A1, 2, 3, T		4D, 2G
11	0204	Raptor	Gimle	Tau–Wing	Patrol	1, *Dralthi*, T		5D, 4D(D)
12	0005	Scimitar	Brimstone	Alpha–Wing	Patrol	1, A2, 3, T		1S, 3G, 2K
13	0105	Scimitar	Brimstone	Theta–Wing	Rendevous	A ,1 , Exeter>2>T		4S, 4D
14	0205	Scimitar	Brimstone	Rho–Wing	Strike	1, *Dorkir*, T	M1	2J, 4K(K)
15	0006	Hornet	Chengdu	Epsilon–Wing	Rendevous	Hornet>T		4K
16	0106	Hornet	Chengdu	Jota–Wing	Escort	Exeter>AAA>1, T		6D, 3S
17	0206	Hornet	Chengdu	Omicron–Wing	Defend	[T]	M1	2G, 4G
18	0007	Raptor	Dakota	Gamma–Wing	Escort	Drayman>1, 2, Dm.>T		5S, 3K, 3J
19	0107	Raptor	Dakota	Lambda–Wing	Patrol	A1, 2, 3A, T		2G, 4K R 2K
20	0207	Raptor	Dakota	Upsilon–Wing	Strike	1, *Dorkir*, 2, *Dk.*, T	M2	5K,2J(Bk),2J Dk
21	0008	Scimitar	Port Hedland	Eta–Wing	Rendevous	1, Drayman>T		4J, 2G
22	0108	Scimitar	Port Hedland	Xi–Wing	Patrol	1, 2M, 3, A, 4A, T		3D, 4G Fr
23	0208	Scimitar	Port Hedland	Sigma–Wing	Defend	[T],[Exeter],*Fralthi*,2,T	M2	4J, 4G
24	0009	Rapier	Kurasawa	Theta–Wing	Strike	1a,*Unknown*,1b,*Dk.* 2, *Unknown*, T		6D, 4K, 2J (insges. 3Dk.)
25	0109	Rapier	Kurasawa	Omicron–Wing	Defend	A, [<Ralari>]>T		2S, 4G, 4K
26	0209	Rapier	Kurasawa	Chi–Wing	Rendevous	M, 1, Exeter>2>T		5D, 4K
27	000A	Raptor	Rostov	Gamma–Wing	Patrol	A, A1, A2, 3, A4, AA, T		2D, 2G, 4G Dk
28	010A	Raptor	Rostov	Xi–Wing	Strike	AAA, A, 1, *Ralari*, T		2S, 3S, 4J
29	020A	Raptor	Rostov	Tau–Wing	Patrol	AAA, 1, AA, 2, Unknown	M3	4K(K) Fr
30	000B	Scimitar	Hubble's Star	Kappa–Wing	Patrol	1, 2, 3M, T		4K R, 4D 2 Dk
31	010B	Scimitar	Hubble's Star	Omicron–Wing	Rendevous	MM, 1, 2\Drayman>T		4D, 4G
32	020B	Scimitar	Hubble's Star	Phi–Wing	Patrol	A, 1A, *Unknown*, T	M3	3K, 4G
33	000C	Rapier	Venice	Epsilon–Wing	Patrol	A, Exeter, M2, 3A, 4, T		2J, 4K(K), R 4G
34	010C	Rapier	Venice	Nu–Wing	Strike	Raptor,A1,2,*Fralthi*,T		2G 2G, 4S, 4K
35	020C	Rapier	Venice	Phi–Wing	Patrol	1, 2, 3, Rendevous >T		2J, 4D R, 4G
36	030C	Rapier	Venice	Omega–Wing	Strike	*Fralthi*, 1, *Starpost*	End	4K, 4G, 4S, 4J
37	000D	Scimitar	Hell's Kitchen	Beta–Wing	Rendevous	1, Drayman>T		4S,3K,3K(K),2G
38	010D	Scimitar	Hell's Kitchen	Theta–Wing	Strike	MM, 1, *Unknown*, T		3S(B), 4G Fr
39	020D	Scimitar	Hell's Kitchen	Mu–Wing	Defend	MM, 1, [Exeter], T		5S, 4D(D)
40	030D	Scimitar	Hell's Kitchen	Psi–Wing	Patrol	AA, 1, *Ralari*, 2, T	End	2G,4S,4D,3J,4K
37a	040C	Scimitar	Venice	Beta–Wing	Rendevous	1, Drayman>T	End	
38a	050C	Scimitar	Venice	Theta–Wing	Strike	MM, 1, *Unknown*, T	End	
39a	060C	Scimitar	Venice	Mu–Wing	Defend	MM, 1, [Exeter], T	End	
40a	070C	Scimitar	Venice	Psi–Wing	Patrol	AA, 1, *Ralari*, 2, T	End	
0	0000	Trainer	Kampf im leeren Raum, bei Zerstörung des Trainer System–Absturz					

Bemerkungen:

A = Asteriodenfeld
M = Minenfeld
T = Tigers Claw
Ziffer = NAV.–POINT

Objekt = Objekt angreifen
[Objekt] = Objekt verteidigen
Objekt> = Objekt begleiten
M0–M3 = Lagebericht
End = Ende Wing–Comm.

(B) = Bhurak
(K) = Khajja
(D) = Dakhath
(Bk) = Bakhtosh
Dk = Dorkir
Fr = Fralthi

S = Salthi
D = Dralthi
K = Krant
G = Gratha
J = Jalthi
R = Ralari

Wing-Commander-Missionen

M21: Drayman, Nav1, T.C.
M22: Asteroids, T.C., Nav1, Nav4, Asteroids, Nav3, Nav2, Mines
M23: Exeter, Fralthi, T.C., Nav2
M24: Unknown, Nav2, Nav1b, Nav1a, Dorkir, Unknown, T.C.
M25: T.C., Asteroids, Ralari
M26: T.C., Nav2, Mines, Exeter, Nav1
M27: Nav3, Nav2, Asteroids, Nav4, Nav1, T.C.
M28: Ralari, Nav1, Asteroids, T.C.
M29: Asteroids, Nav1, Unknown, T.C., Nav2
M30: Nav2, Nav3, Mines, Nav1, T.C.
M31: Drayman, Nav1, Mines, T.C.
M32: T.C., Unknown, Nav1
M33: Asteroids, Exeter, T.C., Nav1, Mines, Nav3, Nav2, Nav4
M34: T.C., Raptor, Asteroids, Nav1, Fralthi, Nav2
M35: Nav1, T.C., Nav2, Nav3, Rendevous
M36: T.C., Nav1, Fralthi, Starpost
M37: T.C., Nav1, Drayman
M38: Nav1, Unknown, Mines, T.C.
M39: Exeter, Nav1, Mines, T.C.
M40: Ralari, Nav2, Asteroids, Nav1, T.C.



Wing-Commander-Missionen

M1: Nav1, T.C., Asteroids, Nav2, Nav3
M2: T.C., Drayman, Nav1, Nav2
M3: Nav4, T.C., Nav3, Nav2, Mines, Nav1
M4: T.C., Nav1, Unknown
M5: T.C., Drayman, Nav1
M6: Nav1, T.C., Nav2, Nav3
M7: T.C.
M8: T.C., Drayman, Nav1
M9: Exeter, T.C.
M10: T.C., Nav1, Asteroids, Nav3, Nav2
M11: Nav1, Dralthi, T.C.
M12: Nav1, T.C., Asteroids, Nav2, Nav3
M13: T.C., Asteroids, Nav2, Nav1, Exeter
M14: T.C., Nav1, Dorkir
M15: Hornet, T.C.
M16: T.C., Exeter, Asteroids, Nav1
M17: T.C.
M18: Drayman, T.C., Nav1, Nav2, Drayman
M19: Asteroids, T.C., Nav3, Asteroids, Nav1, Nav2
M20: Dorkir, Dorkir, Nav1, Nav2, T.C.

manchmal in Formation an, so daß bereits eine Salve zum vorzeitigen Ende führen kann.

Im normalen Spielverlauf sind wahrscheinlich nicht alle Missionen erreichbar, so daß ein Anpassen der Game-Datei, z. B. mit Norton oder einem ähnlichen Programm, interessant ist. Die Missionen 37a und 40a unterscheiden sich von 37 und 40 nur durch den anderen "Fighter".

Mit Code 00 00 landet man im Flugtrainerautomaten, aus dem man mit CRT-E zum normalen Spiel gelangt. Wird man abgeschossen, stürzt in diesem Fall auch das Programm ab! *vw*

```
               Wing-Commander-Datei   SAVEGAME.WLD

0000   4D 31 37 00 00 00 00 00 C2 FB 54 00 E0 29 00 00   M17.......T..)..
0010   B7 01 54 41 4E 41 4B 41 00 00 00 00 00 00 00 00   ..TANAKA........
0020   53 50 49 52 49 54 00 00 00 00 00 00 00 00 03 00   SPIRIT..........
0030   01 00 0E 00 10 00 01 00 53 54 2E 4A 4F 48 4E 00   ........ST.JOHN.
0040   00 00 00 00 00 00 48 55 4E 54 45 52 00 00 00 00   ......HUNTER....
0050   00 00 00 00 04 00 02 00 1E 00 26 00 04 00 43 48   ............&...CH
0060   45 4E 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 42 4F 53 53   EN..........BOSS
0070   4D 41 4E 00 00 00 00 00 00 00 01 00 03 00 26 00   MAN...........&.
0080   2A 00 02 00 43 41 53 45 59 00 00 00 00 00 00 00   *...CASEY.......
0090   00 00 49 43 45 4D 41 4E 00 00 00 00 00 00 00 00   ..ICEMAN........
00A0   00 00 03 00 20 00 2B 00 01 00 44 45 56 45 52 45   .... .+...DEVERE
00B0   41 55 58 00 00 00 00 00 41 4E 47 45 4C 00 00 00   AUX.....ANGEL...
00C0   00 00 00 00 00 00 00 00 02 00 1A 00 1B 00 01 00   ................
00D0   54 41 47 47 41 52 54 00 00 00 00 00 00 00 50 41   TAGGART.......PA
00E0   4C 41 44 49 4E 00 00 00 00 00 00 00 02 00 03 00   LADIN...........
00F0   2A 00 22 00 02 00 4D 41 52 53 48 41 4C 4C 00 00   *."...MARSHALL..
0100   00 00 00 00 4D 41 4E 49 41 43 00 00 00 00 00 00   ....MANIAC......
0110   00 00 04 00 00 00 08 00 0E 00 01 00 4B 48 55 4D   ............KHUM
0120   41 4C 4F 00 00 00 00 00 00 00 4B 4E 49 47 48 54   ALO.......KNIGHT
0130   00 00 00 00 00 00 00 00 03 00 02 00 15 00 1C 00   ................
0140   03 00 4D 43 20 4B 4E 49 46 45 00 00 00 00 00 00   ..MC KNIFE......
0150   53 50 41 43 45 20 48 45 52 4F 00 00 00 00 00 00   SPACE HERO......
0160  ┌01 00┌03 00┌0C 00 00 00 2E 8F 00 00 01 00 00 00   ................
0170  │00 01│01 01│01 00 00 00 01 00 01 00 00┌02 06┐01   ................
0180  │01 00│00 00│00 00 00 00 00 00 00 00 00│00 00│00   ................
0190  │00 00│00 00│00 00 00 00 01 01 01 01 74│00 5E│0A   ............t.^.
01A0  │01 09│00 00│05 00 2C 00 06 00 00 00 2C│01 96│00   ......,.....,...
01B0  │00 00│00 01│07 1D 68 46 86 00 30 75 00│00 78│EC   ......hF..0u..x.
01C0  │FF 00│98 3A│00 C2 01 38 FF 00 00 00 02│07 6A│68   ...:...8......jh
01D0  │86 86│00 C8│AF 00 00 10 27 00 00 E0 B1│FF 32│00   ........'.....2.
01E0  │3E FE│00 00│00 03 07 B7 68 C6 86 00 88│13 00│00   >.......h.......
01F0  │88 13│00 02│00 00 00 00 00 00 00 00 01│00 00│02   ....8P..........
      │     │     └── Anzahl Abschüsse           │     └── Sternsystem
      │     └── Anzahl Missionen                 └── Missions-Nummer
      └── Dienstgrad

   Unterstrichen sind Name und Rufname des Spielers
```

Legend of Faerghail (MS-DOS)

Rainer Gehring aus Bonn hat bei der IBM-Version von "Legend of Faerghail" einen Cheat-Modus entdeckt. Wenn man Scroll-Lock drückt, haben einige Tasten eine neue Bedeutung, mit der man sich nützliche Hilfen verschaffen kann. Folgende Tasten und ihre Funktionen hat Rainer gefunden.

"W": Von dieser Taste sollte man die Finger lassen. Der zweite Charakter der Gruppe wird zu einem Werwolf. Jedesmal, wenn die Party um Mitternacht friedlich schlummert, wird dieser Charakter zum bösen Wolf, den man töten muß.

"E": Special suchen. Nach Eingabe einer Nummer werden die Nummern der Räume angezeigt, in denen sich eine Besonderheit befindet (z.B. eine Meldung oder eine Schatztruhe).

"R": Teleport in den Raum, dessen Nummer man eingibt (die Nummer des Raums, in dem man sich befindet, wird ebenfalls angezeigt).

"O": Objekt finden. Nach Eingabe einer Nummer zwischen 1 und 184 findet man ein Objekt und kann es einem Charakter übergeben.

"P": Picture zeigen. Eine Grafik (Nummer zwischen 1 und 50) wird gezeigt.

"A": Abspeichern und Ende. Hier wird auch die Schlußgrafik gezeigt und alle Charaktere der Party abgespeichert.

"D": Debug-Modus ein- oder ausschalten. Die genaue Funktion ist noch nicht geklärt.

"G": Der zweite Spieler wird vergiftet. Also Finger weg!

"H": Das absolute Nonplusultra. Alle Charaktere werden geheilt, erhalten alle Spellpoints und 100 000 Erfahrungspunkte.

"K": Alle Konten der Spielfiguren werden um 5000 Au aufgebessert.

"L": Drachen töten. Ohne den langwierigen Kampf wird der Drache getötet. (Muß vor dem Betreten des Feldes erfolgen, auf dem der Drache steht.)

"B": Sprengen. Eine Wand (Baum etc.), vor der man steht, wird anstandslos entfernt.

"N": Dungeon-Teleport. Man kann sich hiermit in die verschiedenen Levels der Dungeons teleportieren. Recht praktisch. *vw*

Ninja Warriors (Amiga)

Andreas Guba aus Bad Neunahr hat zu dem Cheat noch zwei wichtige Nachträge.

Man drückt, wie gehabt, während des Spiels die Caps-Lock-Taste und gibt einen der folgenden Codes ein:

"MAY THE FORCE BE WITH YOU" für unendliche Energie.

"CHEDDAS" für unendliche Credits.

Danach drückt man noch einmal die Caps-Lock-Taste. Wichtig: Die Leerstellen beim ersten Code nicht vergessen und nach Codeeingabe kein Return drücken. *vw*

Savage Empire

Stefan Kreutzer aus Denkendorf kennt sich aus in wilden Königreichen. Er hat "Savage Empire" gelöst und schickt die Komplettlösung. Das Ziel des Avatars ist es diesmal, die Myrmidex aus Eodon zu vertreiben. Um dies zu erreichen, muß er sämtliche Stämme des Landes vereinigen, um dann mit gemeinsamen Kräften die Myrmidex zu besiegen. Das Problem besteht aber darin, daß so ziemlich jeder Stamm mit mindestens einem anderen verfeindet ist. Um alle Stämme unter einen Hut zu bringen, muß man für jeden Stammeshäuptling eine Aufgabe erfüllen. Es genügt dabei, den jeweiligen Häuptling nach "UNITE" zu fragen, um diese Aufgabe zu erhalten. Sobald man für alle Häuptlinge seinen Job erledigt hat, muß man, so sagt eine Legende des Tals, mit einer großen Trommel alle Krieger des Tals versammeln und den Kampf gegen die Myrmidex beginnen. Bevor ich zum eigentlichen Lösungsweg komme, möchte ich eine Liste

der benötigten Materialien aufstellen (und wie und wo man sie bekommt). Ich werde in der Lösung immer davon ausgehen, daß die Materialien schon vorhanden sind.

— HIDE (Tierhaut/Tigerfell):

Nur von einem Säbelzahntiger erhält man ein brauchbares Fell. Dazu gibt es zwei Möglichkeiten. Zunächst kann man einen Säbelzahntiger erlegen und ihm dann das Fell über die Ohren ziehen (use Knife/Obsidianknife on dead sabretoothtiger), oder man klaut sich eines (in den Hütten der Häuptlinge findet man hin und wieder eines).

— Charcoal (Holzkohle):

Einfach vor einen beliebigen Baum stellen und einen Zweig abbrechen (use Tree) und ihn dann in einem Lagerfeuer verbrennen. Voilà.

— Potassium Nitrate (Salpeter):

Findet sich in einigen Höhlen, indem man an den Kristallgärten schabt (use crystal garden).

— Sulphur (Schwefel):

Kann man mittels eines Siebes aus einem blubbernden Schwefelloch in der Nähe von Vulkanen erhalten. Am häufigsten sind diese Löcher in der Umgebung des Lavasees westlich des Haakur-Stammes (use screenwire, wenn man neben einem solchen Loch steht).

Bamboo (Bambusrohr):

Bambus findet sich östlich der Nahuatla (einfach dem Weg folgen) oder man klaut sich die Rohre aus den Hütten.

— Tar (Teer):

Teer findet man in den Teergruben südsüdöstlich der Kurak auf der anderen Seite des Flusses.

— Clothstrips (Stoffstreifen):

In manchen Hütten findet man Clothsheets (Kleidungsstücke), die man einfach mit der Schere bearbeitet (use scissors on clothsheet). Allerdings sind diese Kleidungsstücke ziemlich selten. Man findet sie aber unter anderem bei den Barrab in den Hütten.

— Fried Clay Pots (gehärtete Tongefäße):

Am einfachsten klaut man sie bei den Nahuatla beim Töpfer. Man kann sie aber auch selbst herstellen: Man nehme ein Grabwerkzeug (digging stick), findet man in den Hütten), geht an ein Flußufer und grabe (use digging stick). So erhält man Ton (Clay). Diesen Ton nun zu einem Gefäß formen (use clay) und man hat ein weiches Tongefäß (soft clay pot). Zuletzt ihn in einem Ofen brennen (findet man z.B. bei den Kurak und den Barrab) und man besitzt ein gehärtetes Tongefäß.

— Fireaxe (Feuerwehraxt), Fire-Extinguisher (Feuerlöscher), Scissors (Schere), Camera (Fotoapparat), Metal Hammer (Metallhammer), Screen Wire (Sieb):

Findet man in Prof. Rafkins Laboratorium (Rafkins Lab). Das Labor wurde mit nach Eodon versetzt und befindet sich jetzt südöstlich der Kurak auf der anderen Seite des Flusses. Um es zu finden, kann man in etwa so vorgehen: Hinter der südlichsten Hütte der Kurak findet man eine Gelegenheit, den Fluß zu überqueren. Diese nutzt man natürlich und geht dann am Ufer entlang, bis man im Süden eine Teergrube sieht (dabei also nicht ganz eng am Ufer halten, sondern so laufen, daß man den Fluß gerade noch oben am Bildschirm sieht). Hat man die Teergrube erreicht, so geht man nach Süden, wobei man auf weitere Gruben stößt. Jetzt immer am rechten Waldrand halten. Sobald man auf eine Lichtung stößt, exakt nach Südosten gehen und man erreicht unweigerlich das Labor.

— Modern Rifle (modernes Gewehr):

Diese Waffe ist auch bei hartnäckigen Gegnern von durchschlagender Wirkung. Es gibt zwei (!!) im Spiel: Eines im Labor und eines in der Spinnenhöhle südlich der Haakur (sind auf der Karte eingezeichnet; einfach genau hinsehen).

— Ammunition (Munition):

Munition für das Gewehr findet man im Labor, in der Spinnenhöhle und bei Fritz, Dr. Spectors ehemaliger Assistent. Fritz findet man zwischen den Barako und den Pindiro. Einfach dem Weg so weit wie möglich nach Norden folgen. Sobald er aufhört, nach

Osten gehen, bis man den See erreicht. Dann dem Ufer nach Norden folgen, bis man eine Höhle findet. In dieser Höhle lebt Fritz. Von Fritz erhält man auch den Brain Crystal, den man später noch braucht (einfach ausführlich mit ihm sprechen).

— Bamboo Rifles (primitive Bambusgewehre):

Einfach mit Bambusrohren in das Laboratorium gehen und Prof. Rafkin auf "Rifle" ansprechen. Er bastelt dann aus jedem Rohr ein Gewehr (genialer Mensch). Geladen werden die Dinger mit Schwarzpulver (use bamboorifle), und zwar mit einer Einheit.

— Tarred Clothstripes (geteerte Stoffstreifen):

Einfach neben eine Teergrube stellen und die Stoffstreifen hineintunken (use ... wie üblich).

— Gunpowder (Schwarzpulver):

Dazu Holzkohle, Salpeter und Schwefel (von jedem gleichviel; das entspricht zwar nicht der Realität, aber was soll's) in einen Mörser stecken (drop charcoal/salpeter/sulphur Location "in den Mörser"). Dann einfach die Mischung entnehmen (Look mortar, Get gunpowder).

— Grenades (Granaten):

Einfach jemandem Fired Clay Pot, Gunpowder, Tarred Clothstrip geben und dann "use tarred clothstrip on fired clay pot" eingeben und endlich hat man eine Granate (pro Granate werden fünf Einheiten Schwarzpulver benötigt).

— Giant Gem (Riesenedelstein):

den besitzt Aiela

— Plachta (tierischer Branntwein, der sogar einen Tyrannosaurus Rex umhaut):

Bekommt man bei den Disquiqui, wenn man den Auftrag ihres Häuptlings annimmt. Man bekommt zwei Flaschen davon. Eine benötigt man sofort (s. u.), aber die andere gut aufheben; sie wird noch gute Dienste leisten.

— Torches (Fackeln):

Diese muß man sich wohl oder übel klauen. Ein paar findet man bei den Yolaru in einer Hütte. Aber auch so stößt man hin und wieder auf sie. Diese braucht man unbedingt noch!

— Flax (Flachs):

Diesen kann man aus der Yucca-Pflanze gewinnen (das sind die Pflanzen mit der orange-gelben Spitze). Man muß sich einfach danebenstellen und den Flachs abzapfen.

— Pinde, Yoppo, Chocolatl (magische Kräuter):

Diese Kräuter können beim Schamanen der Pindiro gegen Flachs eingetauscht werden. Einfach ihn auf "Trade" ansprechen. Man kann sie aber auch bei fast jedem Schamanen klauen. Achtung: Besonders Pinde sollte man viel dabeihaben; er geht erfahrungsgemäß am schnellsten aus.

— Tracking Device (Suchgerät), Black Staff (schwarzer Stecken), Ant Poison Bomb (Ameisengiftbombe), Antimyrmidex-Shield (Antimyrmidex-Schild):

Diese Geräte finden sich in der unterirdischen Stadt der Kotl (s.u.).

— Emeralds (Smaragde, gängige Währung der Nahuatla), Rubys (Rubine), Diamonds (Diamanten):

Diese Edelsteine kann man entweder bei den verschiedenen Stämmen klauen, in Höhlen finden oder eintauschen. Bei letzterem muß man einem Papagei die Federn ausreißen und sie dem Weber der Nahuatla verkaufen.

— alle anderen Waffen, Rüstungen und Schilde:

Alles kann man entweder klauen oder bei der Schmiedin der Nahuatla kaufen. Auf jeden Fall braucht man aber mindestens zwei Speere zusätzlich !

— Spear of Shamad (Speer des Shamad):

Dazu einen normalen Speer mit Plachta imprägnieren (use plachta on spear). Nur mit diesem Speer ist es möglich, einen Tyrannosaurus Rex wenigstens für kurze Zeit außer Gefecht zu setzen.

— Essensvorräte:

Dazu gibt es verschiedene Möglichkeiten: Man kann sich eine Angel beschaffen (findet sich bei fast jedem Stamm) und am Fluß angeln gehen. Aber auch die Jagd ist einträglich: Einfach dem Opfer das Fell über die Ohren ziehen.

Paddles (Paddel):

Am einfachsten klaut man sie sich bei den Pindiro (am Seeufer) oder bei den Disquiqui.

— Blue Stone (blauer Stein):

In und vor den Höhlen der Sakkhra findet man große, blaue Steinplatten. Einfach einmal mit dem Metallhammer draufschlagen und schon hat man einen blauen Stein.

— Golden Head (goldener Kopf):

Der Kopf Yunapotlis befindet sich in der Schatzkammer der Nahuatla. Diese befindet sich in der nördlichen Pyramide, südlich des Thronsaals. Auf dem Weg dorthin nur mit Frauen sprechen. Männer greifen sofort an.

— Vine (Seil):

Muß man sich auf jeden Fall wenigstens eines beschaffen. Seile finden sich in manchen Hütten (suche, so wirst Du finden).

O.k., nun zu den Begleitern, die man mitnehmen sollte:

— Triolo: Er begleitet den Avatar von Anfang an (die Namensähnlichkeit mit Iolo aus Ultima ist unübersehbar) und sollte auch behalten werden, da er der einzige ist, der zaubern kann.

— Dokray: Ihn findet man bei den Pindiro, er ist der beste Kämpfer, den man finden kann. (Hier war wohl Dupre der Namensgeber)

— Shamuru: Man findet ihn am Wegesrand nördlich der Barako. Er ist, wie auch Shamino in Ultima, ein Universaltalent.

— Rafkin: Er spielt im Moment des Spielbeginns "Schweitzer" bei den Yolaru und sollte auch unbedingt wieder mitgenommen werden.

Die letzten beiden Plätze sind reserviert für des Avatars Flamme Aiela und den goldenen Roboter Yunapotli, die sich erst im Laufe des Spiels einfinden. Der Roboter Jimmi muß nicht unbedingt mitgenommen werden (er befindet sich übrigens bei den Disquiqui und hat im Moment ein dickes Problem...). Man sollte aber immer wieder bei ihm vorbeigehen, da er in seinem schlauen Buch allerhand zum Spielverlauf notiert (ihn einfach auf "Notebook" ansprechen).

Die Teleporter (Transportation-Devices):

In Eodon hat eine alte, hoch technisierte Rasse Teleporter hinterlassen, die schnelle Reisen zwischen weit entfernten Orten ermöglichen. Es existiert eine zentrale Hauptstation, die im Westen von Eodon liegt. Alle Teleporter können als Sende- und Empfangsstationen benutzt werden.

So... nun endlich zum eigentlichen Lösungsweg:

Essentiell ist die Vereinigung der Stämme des Tals. Den entsprechenden Tip hierzu erhält man von Sahree, der Häuptlingstochter der Yolaru. Dazu muß man, wie oben schon gesagt, für jeden Stammeshäuptling einen Auftrag erfüllen und eine Trommel bauen. Beginnen wir mit dem letzteren:

Der Weg zwischen den Yolaru und der Stadt Tichticatl hat auf halber Strecke eine Abzweigung nach Westen (vgl. Karte). Dieser Weg führt zu einem kleinen Hügel, auf dem ein verrückter Schamane namens Tuomaxx lebt. Er kann die Trommel bauen. Wenn man mit ihm spricht, im Gespräch auf die größte (biggest) Trommel hinsteuern. Er benötigt dann zum Bau ein Tierfell. Jetzt das Fell besorgen und dem Avatar in die Hand geben. Bei erneutem Gespräch seine Frage nach dem Fell mit ja beantworten, und schon baut er die Trommel.

In der nächsten Ausgabe erfahrt Ihr, wie es weitergeht.

Midnight Resistance (Amiga)

Dirk Rauschenberger aus Meerbusch verhilft Euch zu unbegrenzten Leben bei Oceans "Midnight Resistance". Gebt doch mal in der High-score-Anzeige "ITSEASZWHENZOUKNOWHOW" ein. Das Programm nimmt dies mit der Meldung "Cheat on" zur Kenntnis. Danach könnt Ihr Euch unbegrenzt austoben. *vw*

Pro Boxing Simulator (C 64)

Wolfram Contzen aus Ulstadt hat auf seinem C 64 die Paßwörter für alle Boxer erspielt.

Steady Eddie	PARTY
Dirty Larry	TALON
Fast Freddie	SWORD
Ronnie Razor	LUCKY
Deadly Dan	UNION

vw

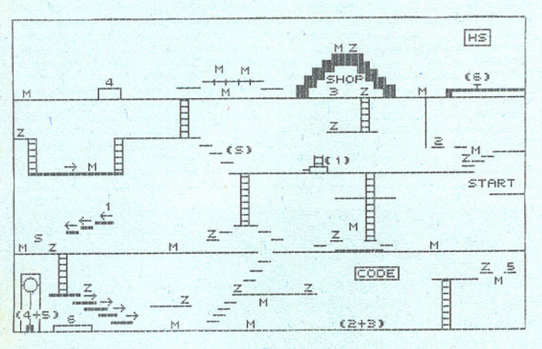
Car Vup (Amiga, Atari ST)

Stefan Krefta aus Hamburg ist mit Arnie auf die Levelreise gegangen. Hier seine Cheat-Empfehlungen: Wenn Ihr in der High-score-Liste PUSSYCAT eingebt, dann habt Ihr neun Leben.

Gebt Ihr ARNIECAR ein, dann seid Ihr um 100 000 Punkte reicher. *vw*

Mad Professor Mariarti

Silvio Brügger und Daniel Hug aus Grafenried in der Schweiz haben Professor Mariarti unter die Arme gegriffen und seine Labors aufgeräumt. Hier sind die passenden Karten für die Putzaktion. Frohes Aufräumen!



CHEMIELEVEL

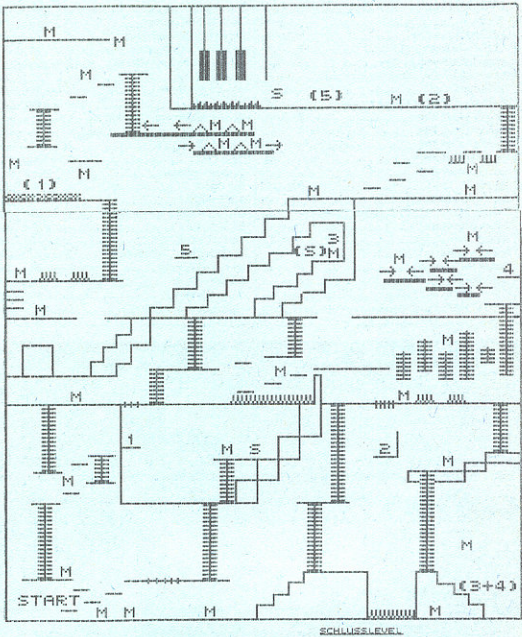
OBIJEKTE:

(1) BRAUCHT MAN ZUM DIE LEITER HOCHZUKURBELN

(2+3) BRAUCHT MAN UM DAS CODEWORT ZU LESEN

(4+5) BRAUCHT MAN UM HAU DEN LUKAS ZU SPIELEN DANACH ERSCHEINT OBIJEKT 6

(6) BRAUCHT MAN UM DEN HAHNEN AUFZUDREHEN



SCHLUSSLEVEL

OBIJEKTE:

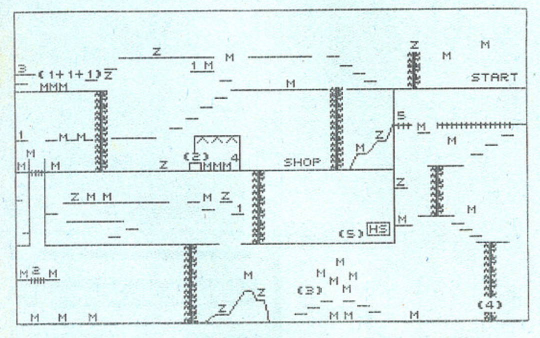
(1)=ZUM HOEHER SPRINGEN BEIM TRAMPOLIN

(2)=BRAUCHT MAN BEIM MONSTER

(3+4)=BRAUCHT MAN ZUM BEAMEN

(5)=MUSS MAN NACH DEM MONSTER ANZIEHEN (ACHTUNG SCHON IM VORDEREN BILD ANZIEHEN)

S=SCHALTER (IMMER BENUETZEN)
(S)=BEWIRKUNG DES SCHALTERS
Z=GELD
M=MONSTER



MONSTERLEVEL

OBIJEKTE:

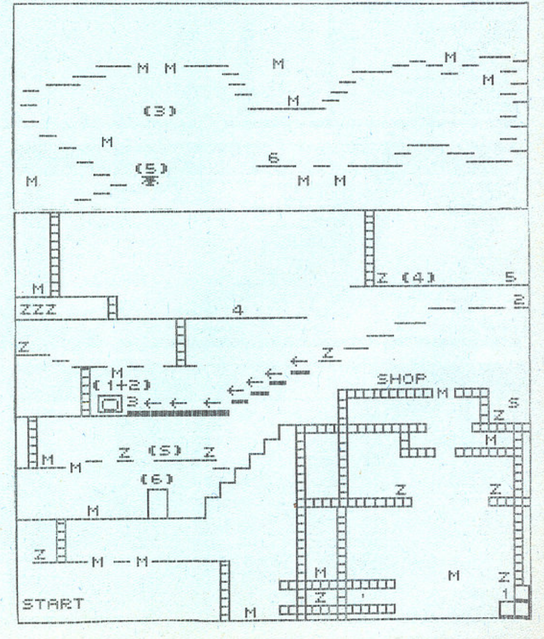
(1) BRAUCHT MAN UM DIE PFLANZEN ZU FUETTERN

(2) BRAUCHT MAN UM DIE PFLANZEN ZU VERGIFTEN

(3) BRAUCHT MAN UM AN DEN TOEDLICHEN BIENEN VORBEI ZU KOMMEN

(4) PFLANZT MAN IN DEN TOPF EIN

(5) STECKT MAN DEM KROKODIL INS MAUL



RAKETENLEVEL

OBIJEKTE:

(1+2) IN DEN MICROWELLENHED DANSCH ERSCHEINT OBIJEKT 3

(3) BRAUCHT MAN AUF DEN DACH DAS MAN NICHT ERFRIERT

(4) BRAUCHT MAN UM DEN ROBOTER ANZUSTELLEN DANACH ERSCHEINT OBIJEKT 5

(5) BRAUCHT MAN UM DIE RAKETEN-PLATFORM AUF DEM DACH ZU BETREIBEN

(6) BRAUCHT MAN UM IN DIE TUERE REINZUKOMMEN

ANLEITUNGEN (A), KOMPLETTLÖSUNGEN (L)

20000 Meilen unt. dem Meer	L	-	-
688 Attack Submarine	-	-	A
A 10 Tank Killer	-	-	A
Ace 2	-	-	A
Ad Lib Soundkarte	-	-	A
Adventure Of Link (Zelda 2)	-	P	-
Alternative Reality – City	-	P	A
Alternate Reality – Dungeon	L	-	-
Bad Blood	-	-	A
Balance Of Power 1990 ed	-	-	A
Bard's Tale 1 The	L	P	A
Bard's Tale 2 The	L	P	-
Bard's Tale 3 The	L	P	A
Battle Of Antietam	-	-	A
Battlehawks 1942	-	-	A
Battletech	(L	P)	A
Battles Of Napoleon	-	-	A
Bismarck	-	-	A
Black Cauldron	L	-	-
Bloodwych	L	P	-
Bubble Ghost	-	P	-
Buck Rogers	L	P	A
Cadaver	L	P	-
Carrier Command	L	-	-
Champions Of Krynn	L	P	-
CHAOS Strikes Back	L	P	A
Chrono Quest	L	-	-
Chrono Quest 2	L	-	-
Code Name: Iceman	(L	P)	A
Colonel's Bequest The	L	P	A
Conquests Of Camelot The	(L	P)	A
Curse Of The Azure Bonds	L	P	-
Dam Busters	-	-	A
Day Of The Viper	L	P	-
Deathlord	-	P	A
Dec. B. North Am. Civ. War 2	-	-	A
Defender Of The Crown	-	-	A
Deja Vu (Amiga/ST)	L	-	-
Deja Vu 2	L	-	-
Demon's Winter	-	-	A
Def Con 5	-	-	A
Digi Paint 3	-	-	A
Digi View Gold Version 4.0	-	-	A
Dos - 2 - Dos	-	-	A
Dragon's Breath	L	-	-
Dragon's Lair (Anleitung PC)	L	-	A
Dragon Wars	L	P	A
Drakkhen	L	-	-
Dungeon Master	L	P	A
Elite (Lösung für AM/ST)	L	-	A
Emperor Of The Mines	L	-	-
Europe Ablaze	-	-	A
F-14 Tomcat	-	-	A
F-15 Strike Eagle 2	-	-	A
Faery Tale Adventure The	(L	P)	-
Fatal Heritage	L	-	-
Final Fantasy Legend	-	-	A
Fire Brigade	-	-	A
Fish	L	-	-
Flugsimulator 3	-	-	A
Flugsimulator 4 (49,90)	-	-	A
Fountain Of Dreams	-	-	A
Future Wars	(L	P)	-
Galdregon's Domain	L	P	A
Gato	-	-	A
Germany 1985	-	-	A
Gettysburg	-	-	A
Gold Rush	L	P	A
Guild Of Thieves	L	-	-
Gunship	-	-	A
Hellowoon	L	-	-
Hero's Quest	(L	P)	A
Hillsfar	L	-	A
Holiday Maker	L	-	-
Imperium Galactum	-	-	A
Indiana Jones 3 (Adventure)	L	P	-
It Came From The Desert	(L	P)	-
Jet	-	-	A
Jones In The Fast Lane	-	-	A
Kampfgruppe	-	-	A
Keef The Thief	-	-	A
King Arthur	L	-	-
Kingdoms Of England	-	-	A
King's Quest 1	L	P	A
King's Quest 2	L	P	A
King's Quest 3	L	-	A
King's Quest 4	L	P	A
King's Quest 5	L	P	A
Knights Of Legend	L	-	A
Kult	(L	P)	-
Last Ninja	-	-	A
Last Ninja 2	L	-	-
Legacy Of The Ancients	L	P	-
Legend Of Faerghail	L	P	-
Leisure Suit Larry 1	L	P	A
Leisure Suit Larry 2	L	P	A
Leisure Suit Larry 3	L	P	A
Lucky Luke	(L	P)	-
Manhunter New York	L	-	A
Manhunter Sand Francisco	(L	P)	A

MS-DOS - Public Domain Classics

Programmname	Grafik	Disks	Preis
ADLIB SPIELEDEMOS	CEV	4	20,00
ADLIB/SOUNDBLASTER SOUNDPAKET	HCEV	28	99,90
AUTOKAUF	H	1	5,00
BTX	H	1	5,00
CAPTAIN COMIC	E	1	5,00
COPY AGATHE	HCEV	2	10,00
DOS-HILFE	H	1	5,00
ETIKETT	HCE	2	10,00
FESTPLATTEN-TOOLS	HCEV	5	25,00
GALAXY	HCE	1	5,00
KONTENVERWALTUNG	H	1	5,00
LAGER/FAKTURA	H	2	10,00
LIGHTNING PRESS	C	10	50,00
PINSEL DER	C	1	5,00
PROCOMM	H	1	5,00
PSION CHESS	HCEV	1	5,00
RISICO	E	1	5,00
ROBOT 2	V	1	5,00
SPIELESAMMLUNG	C	2	10,00
TOOLS FÜR COMPUTER	HCEV	5	25,00
VGA MAH JONGG	V	1	5,00
VGA SLIDE	V	5	25,00
XENON EDITOR	HCEV	1	5,00

WIR SIND FÜR SIE DA!

Ganz gleich, was Sie sich aus unserem breit gestreuten Angebot aussuchen: Unser Know-how und unser Kundendienst, der auf Ihre Bedürfnisse abgestimmt ist, geben Ihnen Sicherheit.

Sonderangebote

Programmname	Sprache d. Anleitung	Typ	Amiga	C 64	IBM-PC
Archon Collection	E	ARC		19,90	
Arctic Fox	D	SIM			39,90
Bad Blood	D	ROL			49,90
Bards Tale 1 The	D	ROL		24,90	
Bards Tale 1 + Dungeon Wizard	D	ROL		49,90	
Bards Tale 2 The	D	ROL	49,90	29,90	49,90
Bloodwych	E	ROL		44,90	
Caveman Ugh-Lympics	E	SPO		24,90	39,90
DEJA VU	E	ADV		29,90	
Dungeon Wizard	D	ROL		29,90	
Emerald Mine 1	D	ARC		29,90	
Emerald Mine 2	D	ARC		29,90	
Emerald Mine 3 Professional	D	ARC	29,90		
Emlyn Hughes Internat. Soccer	D	SPO	49,90		
Eye of Horus	D	ARC		29,90	
Faery Tale Adventure The	E	ROL		39,90	
Final Whistle Fuer Kick Off 2	D	SPO	39,90		
Flight Path 737	D	SIM	19,90		
Flugsimulator 2 Kompl. Dt.	D	SIM		49,90	
Football Manager	E	SPO	19,90	14,90	
Football Manager 2	D	SPO		29,90	29,90
Garrison	D	ARC	29,90		
Hollywood Poker	D	STR		19,90	
In 80 Tagen um die Welt	D	STR		9,90	
Infiltrator 2	D	ADV		29,90	
International Karate	D	SPO		19,90	
Jet	D	SIM	59,90	49,90	
Jump Jet	E	SIM		14,90	
Kreuz As	D	STR	39,90		
Lords Of Conquest	D	STR			39,90
L.A. Crackdown	E	ADV		24,90	
Mercenary Kompendium	D	SIM	39,90		
MS. Pacman	E	ARC			24,90
Omega	E	SIM	59,90		
Pacman	E	ARC		14,90	
PHM Pegasus	D	SIM		29,90	39,90
Roadrunner	D	ARC		19,90	
Rolling Thunder	D	ARC		19,90	
Seconds Out	E	SPO	19,90		
Skyblaster (3D-Action)	D	ARC	19,90		
Slaygon	E	ROL	29,90		
Starways	D	ARC	19,90		
Super Cycle	D	SPO		19,90	
Teenage Queen	D	STR	29,90		
Three Stoges The	D	ADV		29,90	
Thunderchopper	E	SIM		49,90	49,90
Track & Field Incl. Joypad	E	SPO		39,90	
Ultima 3	D	ROL	59,90	39,90	
Ums SET Incl. 2 Sceneries	D	SIM	59,90		
Up Periscope	D	SIM		49,90	49,90
Whirligig	D	ARC	14,90		
World Class Leaderboard	E	SPO	34,90		

Nintendo® GAME BOY

Game Boy, Tetris, Ohrhörer Dialogkabel + Batt.	d	158,00	Fist Of T. North Star		69,90	Puzznic		69,90
Aktivboxen pro Paar		59,90	Flipull		69,90	Puzzle Road		69,90
Nintendo Light Boy		79,90	Formula 1 Race		69,90	Quarth		69,90
Nintendo Akkupack		79,90	Gargoyles Quest		74,90	Qix	d	49,90
Alleway	d	49,90	Golf	d	49,90	Rolan's Curse		69,90
Ballon Kid	d	49,90	Harmony		69,90	Shanghai		69,90
Batman		69,90	Hyper Lode Runner		69,90	Side Pocket Billard		69,90
Bomber Boy		69,90	Ishido		69,90	Skate Or Die		74,90
Boulder Dash		69,90	King Of The Zoo	d	52,90	Soko Ban (Boxxle)		69,90
Boxing		69,90	Kung Fu Master		69,90	Solar Striker	d	49,90
Bubble Bobble		69,90	Kwirk	d	49,90	Space Invaders	d	49,90
Bubble Ghost		69,90	Lock'n Chase		69,90	Spider Man	d	49,90
Castlevania		69,90	Match Mania		69,90	Super Mario Land	d	49,90
Chase HQ		69,90	Moto Cross Maniacs		69,90	T. Mutant N. Turtles		69,90
Chess Master		79,90	Nemesis		69,90	Toskun Maru		69,90
Cosmo Tank		69,90	NFL Football		69,90	Tennis	d	49,90
Deadheat Scramble		69,90	Ninja Adventure		69,90	Ultraman		69,90
Double Dragon		69,90	Pinball Gators Rev	d	49,90	Wheel Of Fortune		79,90
Dr. Mario	d	52,90	Pipe Dream		69,90	Wizards & Warriors	d	49,90
Duck Tales		69,90	Power Racer		69,90	Wrestling		69,90
Final Fantasy Leg.	d	74,90						

(d = deutsche Anleitung) (die anderen Module haben eine englische oder japanische Anleitung)

SEGA Megadrive
für die jap. Konsole

Megadrive RGB + PAL, Kabel Joypad, Netzteil (ohne ZZF)*		299,00	Gain Ground	d	119,90	Shadow Dancer		139,90
Extra Joypad		49,90	Ghost Busters		94,90	Soko Ban	d	94,90
Arcade Power Stick		149,90	Ghouls'n Ghosts	d	129,90	Sorcerian (jap.)		129,90
Japan/USA Adapter		49,90	Golden Axe	d	119,90	Space Harrier 2	d	119,90
Afterburner		119,90	Granada		119,90	Space Invaders '90		119,90
Air Diver		94,90	Hard Drivin		139,90	Strider (8 MB)		139,90
Alex Kidd	d	99,90	Hellfire		119,90	Super Hang On	d	119,90
Altered Beast	d	79,90	Herzog Zwei	d	119,90	Sup. L. Baseball	d	119,90
American Football	d	139,90	Hurrican		94,90	Super Masters Golf		109,90
Arnold Palmer Golf	d	119,90	Insector X	d	94,90	Super Monaco GP	d	109,90
Arrowflash		119,90	Ishido		129,90	S. Thunder Blade	d	119,90
Atomic Robokid		139,90	Junction		119,90	Super Wonderboy 3		139,90
Axis		119,90	Klax		119,90	Sword Of Vermill.	d	139,90
Basketball	d	119,90	Last Battle	d	119,90	Tatsujin		94,90
Batmann		109,90	Magical Hat		139,90	Thunderforce 2	d	119,90
Budokan	d	129,90	Mickey Mouse		119,90	Thunderforce 3		119,90
Bunring Force		119,90	Moon Walker	d	119,90	Tiger Heli		129,90
Columns		109,90	Mystic Defender	d	119,90	Truxton	d	119,90
Curse		94,90	New Zealand Story	d	94,90	Twin Hawk		139,90
Cyber Ball	d	119,90	Osomatsukun		79,90	Whip Rush		94,90
Dick Tracy		129,90	Phantasy Star 2	d	139,90	World Cup Soccer	d	94,90
Dynamite Duke		119,90	Phant. Star 3 (jap.)		129,90	X.D.R.		119,90
Elmental Master		139,90	Phelios		109,90	Zany Golf	d	129,90
E Swat	d	119,90	Populous	d	129,90	Zoom		94,90
Fat Man		119,90	Rainbow Islands		129,90			
Final Blow		119,90	Rambo 3	d	99,90			
Fire Shark		119,90	Rastan Saga 2		119,90			
Forgotten Worlds	d	119,90	Revenge O shinobi	d	119,90			
			Ringside Angel		139,90			
			Same Same Same		129,90			

* Der Betrieb von Hochfrequenzgeräten ohne ZZF ist ordnungswidrig und kann mit einer Geldbuße geahndet werden.
(d = deutsche Anleitung, die anderen Module haben zumeist japanische Anleitung)

SIERRA® MEGAPACKS

Spiele mit Lösung und deutscher Bedienungsanleitung

Programmname	AMIGA	IBM-PC	ST
Codename Iceman	119,90	134,90	119,90
Colonel's Bequest, The	129,90	134,90	129,90
Conquests Of Camelot	119,90	134,90	119,90
King's Quest 4	129,90	119,90	99,90
King's Quest 5 (VGA Version extra)	-	119,90	-
King's Quest 4 und 5 (Grafik ang.)	-	219,90	-
Leisure Suit Larry 1	84,90	84,90	64,90
Leisure Suit Larry 2	99,90	99,90	99,90
Leisure Suit Larry 3	119,90	119,90	119,90
Leisure Suit Larry 1, 2 u. 3	149,90	149,90	-
Manhunter 1 – New York	99,90	99,90	99,90
Manhunter 2 – San Franc.	109,90	109,90	109,90
Manhunter 1 und 2	179,90	179,90	179,90
Police Quest 1	84,90	84,90	84,90
Police Quest 2	129,90	84,90	89,90
Police Quest 1 und 2	179,90	149,90	149,90
Quest For Glory 2	-	119,90	-
Rise Of The Dragon	-	119,90	-
Space Quest 1	89,90	89,90	79,90
Space Quest 2	89,90	99,90	84,90
Space Quest 3	99,90	109,90	99,90
Space Quest 1, 2 u. 3	249,90	254,90	249,90

ZUBEHÖR

Memostar Speichererweiterung 512 KB AM 229,00
für A500, abschaltbar, mit Uhr, Megabit-Chips
No-Name Speicher 512 KB, mit Uhr AM 129,00

Disk-Drives Amiga – extern, abschaltbar
3,5 Zoll **249,00** 5,25 Zoll **299,00**

Druckerkabel Centronics	1,8 m	29,90
Drucker-Umschaltbox	2-fach	89,90
Paralell-Kabel 25-pol subD	1,8 m	29,90
Monitorverlängerung 9-pol subD	2 m	9,90
Maus-Komplettpaket GM-6	PC	79,90
Maus-Komplettpaket GMF-302	PC	149,00
Maus/Joystickverlängerung digital	2 m	9,90
Mausmatte		9,90
Scanner-Komplettpaket GENISCAN 4500	PC	349,00
VGA-Karte OPTIMA – mit 512 KB RAM	PC	299,00

Disketten Double Density: (die Preiswerten)
3,5" 10 St. 13,90 5,25" 10 St. 5,90
Leerdisketten High Density: (super sicher!)
3,5" 10 St. 34,90 5,25" 10 St. 19,90

Soundkarten für PC mit !deutscher! Anleitung

Ad Lib Karte Solo 11-stimmig	PC	**249,00**
Ad Lib Karte mit Composer-Software	PC	**329,00**
Ad Lib Composer Software (engl.)	PC	**179,00**
Sound Blaster Karte 24-stimmig	PC	**349,00**
Sound Blaster MIDI-Interface	PC	**119,00**
Aktivboxen für Soundkarten	pro Paar	**59,90**

Public Domain Classics - Amiga

SPIELE:

AHOI!	10,-
ATLANTIS	10,-
BILLARD	10,-
BROKER	10,-
CHESS 2.0	10,-
DEATH, The	10,-
DGDB	10,-
DRAGONS CAVE	10,-
DUNGEON KRAMPFER	10,-
FIREPOWER EDITOR	10,-
FLASCHBIER	10,-
GLÜCKSRAD, Das	10,-
GOLDHUNTER	10,-
JUMPT AND RUN	10,-
MAD FACTORY	10,-
MARBLE SLIDE	10,-
MOON BASE	10,-
PAMEHTA	10,-
PARANOIDS	10,-
PETERS QUEST	10,-
POPULOUS 2	10,-
QUIZMASTER	10,-
ROLL ON	10,-
SENSO PRO	10,-
STAR TREK QUIZ	10,-
STEINSCHLAG	10,-
STONEAGE	10,-
SUPERPAC	10,-
TENNIS (1 mb)	10,-
TILES	10,-
TOWERS	10,-
TRICKY	10,-
TRUCKING	10,-
TURN, The	10,-
WIZZY'S QUEST	10,-
ZERG	10,-

ANWENDER-SOFTWARE

AMIGA-GAGS	10,-
ANALYTICALC	10,-
ANTIVIRUS SPEZIAL	10,-
BUCHHALTUNG	10,-
BUNDESLIGA	10,-
CLICKDOS 2	10,-
DFU-DISK	10,-
DISKEY 2.0	10,-
FAHRSCHULE	10,-
FESTPLATTEN-DISK	10,-
FILE MASTER	10,-
GIRO-MAN (KONTVERW.)	10,-
GRAFIK-DISK	10,-
JAZZBENCH (1 MB)	10,-
KOPIERPROGRAMME	10,-
LABEL V.2.0	10,-

M.S. – TEXT	10,-
PROFI-DISK	10,-
R.O.M.	10,-
SEQUENCER	10,-
TIPP-KURS	10,-

PAKETE UND PROGRAMME ÜBER MEHRERE DISKS

KAISER 2 UND RISK Zusammen	25,-
STAR TREK (1 MB)	20,-
STAR TREK 2	15,-
STAR TREK 1 + 2 und STAR TREK QUIZ	40,-
WIZARD OF SOUND	15,-

SPIELEDEMOS JE *5,-*
ALLE DEMOS zusam. *99,90*

ASM-DEMO AMIGA '90
BATTLECHESS
BUDOKAN
CAPTIVE
CAR VUP
CASTLEMASTER
CLOUD KINGDOMS
DAY OF THE PHARAO
DYTER 07
E-MOTION
ELVIRA
EMLYN HUGHES INT. SOCCER
ESCAPE ... ROBOT MONSTERS
F-29 RETALIATOR
FIENDISH FREDDY
GOLDEN GOBLINS
HOUND OF THE SHADOW
IVANHOE
JEANNE D'ARC und BOZUMA
JET
JUMPING JACKSON
KLAX
LANCASTER
LEGEND OF FAERGHAIL
OIL IMPERIUM
PARADROID '90
PIPEMANIA
POPULOUS
POWERDROME
PROJECTYLE
RALLYE CROSS
SPACE ACE
SUPER OFF ROAD RACER
TIE BREAK
VENUS THE FLY TRAP
VIKING CHILD
WALKER DEMO (1 MB)

ANWENDER- und LERNSOFTWARE

IBM-PC

Ability Plus	dt.	199,90
Formular Manager Plus	dt.	349,00
ConText Pro	dt.	199,00
De Luxe Paint 2 enh.	dt.	399,00
Korrekt	dt.	99,90
Menü plus Festpl. Verw.	dt.	99,90
MS Word 5.0	dt.	1269,00
MS Word für Windows	dt.	1499,00
MS Windows 3.0	dt.	469,00
MS Quickbasic	dt.	299,00
Newsfakt Professional	e.	298,00
PC-Globe (Datenbank)	dt.	179,90
Timeworks Desktop Publ.	e.	498,00
Top-Tec Dia-Verwaltung	dt.	129,00
3 D Draw	dt.	199,00

Amiga

CLI-Mate	dt.	69,00
De Luxe Paint 1	e.	49,90
De Luxe Paint 3	dt.	249,00
De Luxe Print 2	dt.	199,00
De Luxe Video 3	dt.	299,00
DevPak Assembler 2.0	dt.	139,00
Digi View Gold 4.0	dt.	349,90
Digi Paint 3	dt.	179,00
Diskmon	dt.	69,90
DOS-Manager	dt.	69,90
Lotto	dt.	49,90
Oktalyzer	dt.	99,90
Pagesetter 2	dt.	198,90
PC-Handler	dt.	69,90
Professional Draw	dt.	247,90
Professional Page	dt.	497,90
TFMX Workstation	dt.	129,90
Turbo Print 2	dt.	87,90
Turbo Print Professional	dt.	179,90
X-Copy 2 + Hardware	dt.	69,90
X-Copy Prof. + Hardware	dt.	99,90
Lernsoftware von M & T	dt. je	44,90

Deutsch/Englisch/Erdkunde 1,2/
Mathematik 1,2,3/Physik

UND PLÄNE (P) IN DEUTSCH

Titel	L	P	A
Maniac Mansion	L	P	-
Mars Saga	L	P	A
Mewilo	L	-	-
Might & Magic 1	-	-	A
Might & Magic 2	-	-	A
Millennium 2.2	L	-	-
Miracle Warriors	-	-	A
Mortville Manor	L	-	-
Navcom 6	-	-	A
Navy Seal	-	-	A
Neuromancer	L	P	-
Ooze	L	P	-
Operation Marketgarden	-	-	A
Panzer Battles	-	-	A
Panzer Strike	-	-	A
Pawn The	L	-	-
Personal Nightmare	L	P	-
Phantasie 3	L	-	-
Phantasy Star	L	-	A
Phantasy Star 2	-	-	A
PHM Pegasus	-	-	A
Pirates!	L	-	A
Platoon	-	P	-
Police Quest 1	L	-	A
Police Quest 2	L	-	A
Pool of Radiance	L	P	A
Pool Of Rad. Adv. Journal	-	-	A
Populous	L	-	A
Powermonger	-	-	A
Ports Of Call	(L	P)	-
President Is Missing	-	-	A
Project Firestart	L	-	A
Project Stealth Fighter C 64	-	-	A
Quest For Glory 2	-	-	A
Questron 2	L	P	-
Railroad Tycoon	L	-	-
Reach For The Stars	-	-	A
Red Baron	-	-	A
Red Lightning	L	-	A
Red Storm Rising	-	-	A
RenegadelegionInterceptor	-	-	A
Rings Of Medusa	(L	P)	-
Roadwar 2000	-	-	A
Robox	L	P	-
Rommel	-	-	A
Russia	-	-	A
Secret Of Monkey Island	(L	P)	A
Secret Of The Silver Blades	L	P	A
Sentinel (Firebird)	-	-	A
Sentinel Worlds 1	L	-	A
Sentinel Worlds 1 Paragraphs	-	-	A
Sex Vixens From Space	L	-	-
Shadow Of The Beast	(L	P)	-
Shadowgate	L	-	-
Shogun	L	P	-
Sorcerian	-	-	A
Sound Blaster Soundkarte	-	-	A
Space Ace	L	-	-
Space Quest 1	L	P	A
Space Quest 2	L	P	A
Space Quest 3	L	P	A
Space Rogue	-	-	A
Stadt der Löwen	L	-	-
Star Command	L	-	A
Starflight 1	L	-	A
Starflight 2	L	-	A
Starglider 1	-	-	A
Starglider 2	-	-	A
Star Trek 5	-	-	A
Steel Thunder	-	-	A
Stellar Crusade	-	-	A
Storm Across Europe	-	-	A
Sub Battle Simulator	-	-	A
Sword Of Aragon	(L	P)	A
Tangled Tales	-	-	A
Tetris	-	-	A
Times Of Lore	-	-	A
Transworld	L	-	-
Ultima 1	-	-	A
Ultima 2	-	-	A
Ultima 3	L	P	A
Ultima 4	L	P	A
Ultima 5	L	P	A
Ultima 6	L	P	A
Uninvited	L	-	-
Up Periscope	-	-	A
War In The South Pacific	-	-	A
War Of The Lance	-	-	A
Warship	-	-	A
Wasteland	L	P	A
Wasteland Paragraphs	-	-	A
Wing Commander (incl. Secret Missions)	-	-	A
Zack Mc. Kracken	L	P	A
Zork 1	L	-	-

"L" und "P" in Klammern bedeutet: Pläne in der Lösung enthalten. Fett gedruckte Titel sind neu!

DIE AKTUELLE TOP-TEN BEI CPS (ALLE PROGRAMME IN DEUTSCH ODER MIT DEUTSCHER ANLEITUNG)

	Amiga	C 64	IBM-PC	ST
4. Powermonger	74,90			74,90
5. Silent Service 2			89,90	
6. Buck Rogers (SSI)	89,90	64,90	89,90	
7. Pool Of Radiance	69,90	89,90	89,90	
8. Cadaver	74,90			74,90
9. Ultima 5	89,90	89,90	89,90	89,90
10. Champions Of Krynn	74,90	74,90	74,90	

3 CHAOS STRIKES BACK
AM 74,90
89,90 (inkl. L u. P)
ST 74,90
89,90 (inkl. L u. P)

2 SIM EARTH
PC 84,90
jetzt auch mit deutschen Bildschirmausgaben

1 SECRET OF MONKEY ISLAND
AM 89,90
PC EGA 69,90
PC VGA 89,90
komplett deutsch

CPS Frank Heidak

American Express Cards Welcome · VISA · Diners Club International · Eurocard

MAN SPRICHT DEUTSH! Spiele mit deutscher Anleitung

PROGRAMMNAME	Typ	AMIGA	C 64	IBM-PC	ST
688 Attack Submarine	SIM	74,90		84,90	
A 10 Tank Killer	SIM	89,90		94,90	
Alpha Waves	STR	74,90		74,90	74,90
Back To The Future 2	ARC	74,90	44,90	74,90	74,90
Bard's Tale 3 The	ROL		69,90	79,90	
Battle Command	SIM	74,90		84,90	74,90
Battlehawks 1942	Sim	69,90		69,90	69,90
Betrayal	STR	84,90			
Big Business	STR			69,90	
Bundesliga Manager	SPO	54,90	44,90	59,90	59,90
Castle Master	ADV	74,90	44,90	84,90	74,90
Challengers	COM	84,90	64,90	84,90	84,90
Chase HQ 2	ARC	74,90		74,90	74,90
Chess Simulator	STR	74,90		74,90	74,90
Chips Challenge	ARC	74,90	44,90		74,90
Curse Of The Azure Bonds (1 MB)	ROL	74,90	67,90	77,90	
Deutsches Afrika Korps	SIM		69,90		
Dragon Flight	ROL	84,90			84,90
Dragon Wars	ROL	74,90	49,90	89,90	
Dragons Lair 2 – Time Warp	ARC	94,90			
Duck Tales	ARC	74,90		74,90	
Dungeon Master (Amiga 1 MB)	ROL	74,90			74,90
Dunkle Dimension Die	ROL		69,90		
D.A.K. Szenarios	SIM		19,90		
Elite	SIM	74,90		74,90	74,90
Elvira Mistress of the Dark	ADV	84,90		94,90	94,90
Epyx Sporting Gold	COM	74,90		74,90	74,90
F 16 Combat Pilot	SIM	79,90	44,90	79,90	79,90
F 16 Falcon Mission Disk	SIM	64,90			64,90
F 16 Falcon Mission Disk 2	SIM	64,90			64,90
F 19 Stealth Fighter	SIM	84,90		94,90	84,90
F 29 Retaliator	SIM	74,90		74,90	74,90
Fatal Heritage	ADV	74,90			
Fighter Bomber	SIM	84,90	59,90	94,90	84,90
Fighter Bomber Mission Disk	Sim	44,90		44,90	44,90
Flight of the Intruder	SIM			94,90	
Flugsimulator 4	SIM			179,90	
Full Blast	COM	74,90	59,90	84,90	84,90
Geisha	ADV	74,90		84,90	
Genghis Khan	SIM	94,90		94,90	
Golden Axe	ARC	74,90	44,90		
Grand Overt	STR	49,90			
Great Courts 2	SPO	74,90			
Gunship	SIM	84,90	79,90	94,90	84,90
Hard Nova	STR			84,90	
Harpoon	SIM	99,90		119,90	
High Energy	COM	64,90		64,90	84,90
Imperium	Sim	74,90		84,90	74,90
Indianapolis 500	SPO	74,90		74,90	
International Soccer Challenge	SPO			74,90	
Invest	SIM	64,90	44,90		64,90
Ishido	STR	74,90		84,90	
It Came From The Desert (1 MB)	STR	84,90		84,90	
Kick Off 2	SPO	69,90	44,90	69,90	69,90
Kick Off Player Manager	SPO	54,90			54,90
Klax	STR	49,90	44,90	74,90	49,90
Knights Of The Sky	SIM			94,90	
Krieg um die Krone	SIM		59,90		
Krieg um die Krone 2	SIM		59,90		
Lemmings	STR	69,90			
Loom (Lucasfilm)	ADV	74,90		74,90	74,90
Lords Of Doom	ADV	74,90	49,90		74,90
M 1 Tank Platoon	SIM	84,90		94,90	84,90
Manager	SIM		44,90		
Maniac Mansion	ADV	69,90	44,90	69,90	69,90
MIG 29 Fulcrum	SIM	94,90		94,90	94,90
Might & Magic 1	ROL		64,90	94,90	
Might & Magic 2	ROL	89,90	64,90	89,90	
M.U.D.S.	SPO	74,90		84,90	
Oil Imperium	SIM	49,90	49,90	49,90	49,90
On The Road	SIM	74,90			74,90
Operation Stealth	ADV	74,90			74,90
Pang	ARC	74,90	49,90		74,90
Panza Kick Boxing	SPO	84,90		84,90	84,90
Pirates!	SIM	74,90	69,90	89,90	89,90
Plotting	STR	74,90	54,90		74,90
Populous	STR	74,90		74,90	74,90
Populous Promised Lands	STR	29,90		39,90	29,90
Ports Of Call	SIM	89,90		89,90	
Powerpack	COM	74,90		84,90	74,90
Puzznic	STR	74,90	49,90		74,90
Railroad Tycoon	SIM			84,90	
Red Storm Rising	SIM	74,90	69,90	94,90	74,90
Renegade Legion Interceptor	SIM			94,90	
Rings Of Medusa	STR	74,90	44,90	74,90	74,90
Savage Empire The	ROL			94,90	
Schwert und Magie 1 und 2	ROL		39,90		
Schwert und Magie 3 und 4	ROL		39,90		
Secret Of The Silver Blades	ROL		79,90	89,90	
Shanghai 2	STR			84,90	
Sim City (Amiga 512 KB)	SIM	89,90	44,90	89,90	89,90
Sim City Architect. 1 oder 2	SIM			44,90	
Sim City Terrain Editor	SIM	44,90		44,90	
Soccermania	COM	64,90	54,90		74,90
Speedball 2	SPO	74,90			
Starflight 1	ROL	74,90	44,90	74,90	74,90
Starflight 2	ROL			89,90	
Sterne Wie Staub	SIM		54,90		
Teenage Mutant Hero Turtles	ARC	74,90	54,90	74,90	
Test Drive 3	SIM			84,90	
Their Finest Hour	SIM	84,90		89,90	84,90
Transworld	SIM	74,90	49,90	84,90	74,90
Ultima 3	ROL	59,90	39,90	89,90	89,90
Ultima 4	ROL	89,90	89,90	89,90	89,90
Ultima 6	ROL			89,90	
Ultima Trilogie (Teil 1-3)	ROL		79,90	79,90	
UMS 2	SIM	84,90		94,90	
Undendliche Geschichte 2 Die	ADV	74,90	44,90		
War Lord	SIM		49,90		
War Lord Szenerio	SIM		19,90		
Wild West World M. Spielbrett	SIM	89,90			
Wing Commander	SIM			94,90	
Wing Commander Secr. Mission	SIM			49,90	
Wings	SIM	84,90			
Zak Mc Kracken	ADV	74,90	74,90	74,90	74,90

Druckfehler, Irrtum und Preisänderung vorbehalten

Händleranfragen erwünscht

ÄRGER MIT DEFEKTER SOFTWARE?
WIR SCHAFFEN ABHILFE. Erwähnen Sie einfach bei Ihrer Bestellung den "Software-Test" und für einen Kostenbeitrag von DM 5,- pro Spiel testen wir Ihr Programm vor dem Versand.

Die Preise für Lösungshilfen:

Lösung: 15,- • Pläne: 15,- • Anleitung: 25,-

zuzüglich Versandkosten für	Lösungshilfen	Spiele/Zubehör
Vorkasse V-Scheck/Kreditkarte (Inland)	3,50 DM	6,50 DM
Nachnahme (Inland)	6,50 DM	9,00 DM
Versand ins Ausland (Vorkasse)	10,00 DM	13,00 DM
Versandkostenfrei ab:	**45,00 DM**	**99,00 DM**

Hiermit bestelle ich
für den Titel ....

❑ Komplettlösung
❑ Plan/Pläne
❑ deutsche Anleitung
❑ Software-Test
❑ Programm/Modul
❑ Zubehör/Hardware
❑ aktuelle Preisliste

Auftraggeber

Name: ....
Straße: ....
Wohnort: ....
Telefon: ....
Computer: ....

Fordern Sie noch heute unser kostenloses Kundenmagazin mit umfassender Preisliste an!

COMPUTER-PROGRAMM-SERVICE
FRANK HEIDAK
Franzstraße 7 • 5000 Köln 41

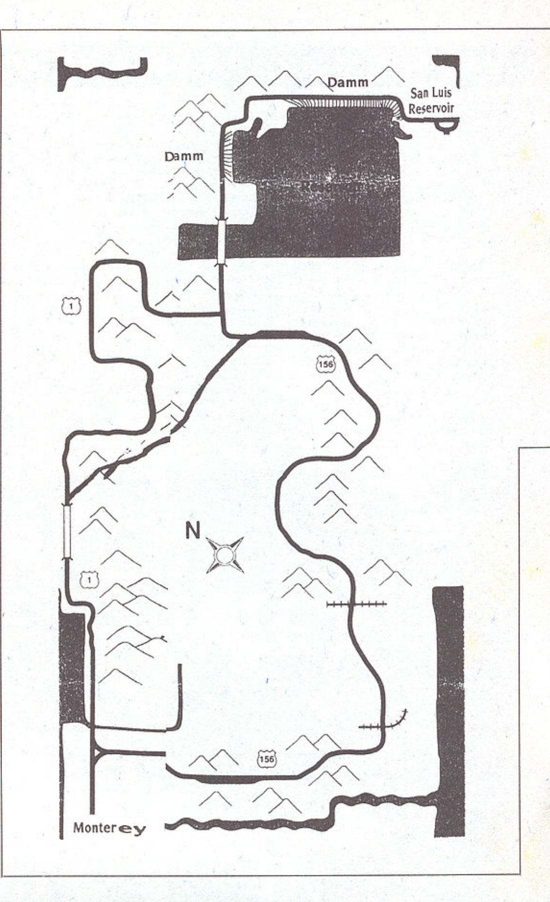
Bestellannahme:
Tel. 0221/407447, 406888, 401780
Telefax 0221/401989

Kundendienst Lösungshilfen:
0221/402493, Di. und Do. von 17.30 - 19.00 Uhr
Kundendienst Software:
0221/400127, Mo., Mi. und Fr. von 17.00 - 19.00 Uhr

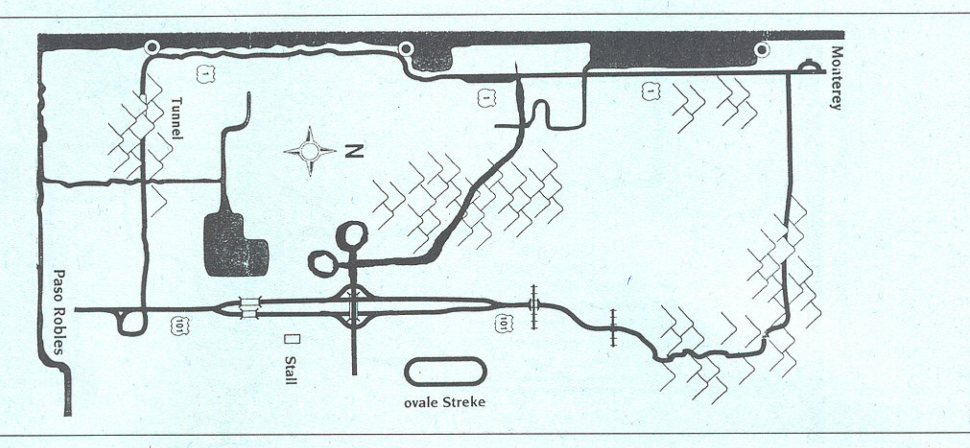
COMPUTERRAUM

OBJEKTE:
(1) BENUTZT MAN BEIM SCHORN-STEIN
(2) BRAUCHT MAN IM HAUS
(3) BRAUCHT MAN BEIM COMPUTER
(4) BRAUCHT MAN BEI DER RIESEN-BOX

Prof. Mariarti: Wo steckt bloß der verdammte Computer?







Test Drive III

Andre Horst aus Hagen hat alle Geheimstrecken von "Test Drive III" ausgeknobelt. Eine zeitsparende Abkürzung gefällig?

1. Am Anfang der Geheimstrecke kommt ein Schild mit der Aufschrift "Road Closed". Dies kann man einfach umfahren. Am Ende der Strecke kommt das gleiche Schild noch einmal.

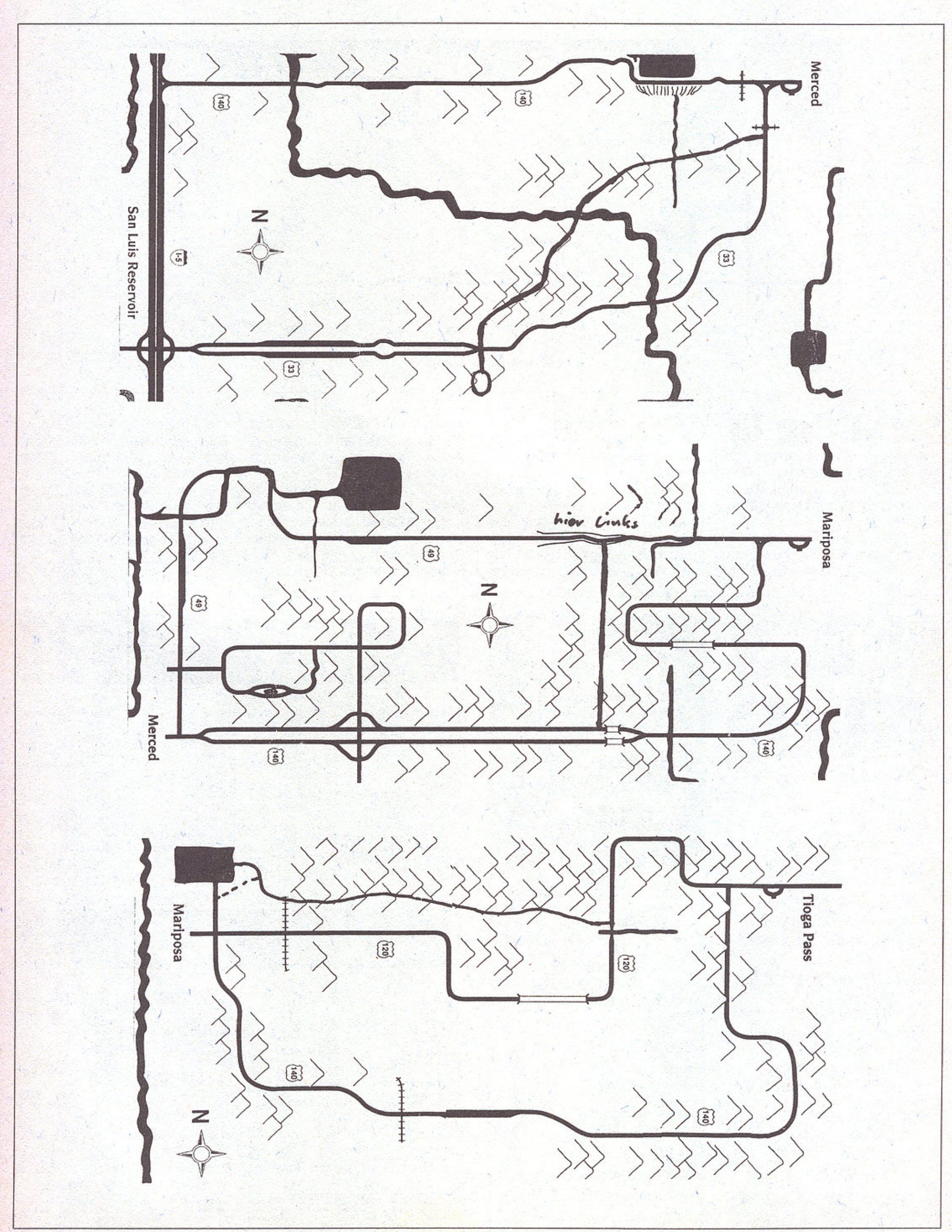
2. Hier ist die Strecke nur als grauer Weg vor der Stromleitung zu erkennen. Man muß gut aufpassen, damit man nicht daran vorbeifährt. Auf dem Weg kann man maximal 100 fahren. Paßt am Ende auf die Bauarbeiter auf. Ihr verliert einen Wagen, wenn Ihr einen Unfall verursacht.

3. Hier findet Ihr wieder nur zwei "Road Closed" Schilder.

4. Auch bei dieser Strecke stehen wieder die beiden Schilder, aber es gibt noch eine Besonderheit. Man muß, wenn die Abkürzung wieder auf die Hauptstrecke zurückführt, nach links abbiegen, anstatt nach rechts.

5. Um diese Abkürzung zu erwischen, müßt ihr einen kleinen Abstecher über die Wiese machen (gestrichelte Linie auf der Karte).

Also, Gas geben und los! *vw*



Alle Strecken von Test Drive III: Abkürzungen leichtgemacht



DR. BOBO ANTWORTET

Police Quest II

Dieter Müller aus Essen möchte Sonny mit seiner Freundin Mary telefonisch verbinden, nachdem er die dazu auffordernde Meldung der Infobox entnommen hat. Er hat schon versucht über die Vermittlung Marys Nummer herauszufinden. Die werte Dame in der Vermittlung hat ihm jedoch gesagt, daß sie dafür nicht zuständig ist. Dann hat sie ihm eine andere Nummer genannt, unter der aber leider keiner abhebt. Wer kann mit der richtigen Rufnummer aushelfen? *vw*

Legend of Faerghail

Eine Frage, die immer wieder gestellt wird: Wie lauten die Antworten auf die Fragen der vier Elementarwächter vor dem Orakel? Welcher Spieler erbarmt sich der vielen Helden, die nicht mehr weiterwissen? *vw*

Cadaver

Stephan Mennicken aus Neresheim hat immerhin schon den Drachen besiegt und es bis in den zweiten Level geschafft. Dort gibt es aber auch genug Probleme. Nach dem Labyrinth kommt er an eine Tür, die von innen verschlossen ist. Wer macht sie auf?

1. Was fängt er mit den Flaschen und der Bowlenschüssel an?
2. Es gibt einen Gang, der mit zwei Mauern versperrt ist, wie kommt er dort weiter?
3. Welche Funktion hat der Schalter im Saal der Hauptleute? *vw*

The Bard's Tale I

Martin Wieke aus Michelbach ist in "The Bard's Tale I" auf Probleme gestoßen, die er nicht mehr alleine lösen kann. In den Sewers hat er von einem Magic Mouth das Lösungswort für den Eintritt in die Katakomben erhalten und hat sich dort des blutdürstigen Hexenkönigs entledigt. Mit dessen Auge läuft er jetzt durch Skara Brae, ohne zu wissen, was er ihm eigentlich nützt. Auch im Schloß von Baron Harkyn weiß er nicht so recht weiter. Wer gibt Martin die nötige Starthilfe? *vw*

Die Antwort zu Phantasy Star II

Bernd Heller hatte Probleme mit "Phantasy Star II". Jochen Huppert aus Holz weiß Rat.

Leider gibt es keine Möglichkeit, Nei wiederzubeleben. Truth und Green Sleeves sind relativ nutzlos, und man kann sie ruhig verkaufen. Star Mist braucht man ebenfalls nicht, um das Spiel zu lösen, denn wenn man sich mit Trimate vollpackt, reicht das vollkommen aus. Da Dark Force ein sehr starker Gegner ist, sollte man schon Level 45 erreicht haben und Rudo, Anna und Kain in die Party aufnehmen.

Bevor Ihr die Kiste öffnet, in der sich Dark Force befindet, solltet Ihr am besten volle Kraft und Magie besitzen.

Jetzt zum Kampf: Ihr selbst müßt den Zauberspruch Megid wählen, und alle anderen sollten sich mit Trimate heilen. Drückt jetzt Feuerknopf B, um den Kampf schnellstmöglich zu unterbrechen. Gebt jetzt wieder die gleichen Befehle ein und wiederholt das so oft, bis Eure Spielfigur keine Magiepunkte mehr hat. Kain solltet Ihr jetzt mit dem Zauberspruch Nagaj weiterkämpfen lassen. Die anderen benutzen ihre normalen Waffen.

Vergeßt aber nicht, Eure Leute zwischendurch mit Trimate zu heilen. Mit der nötigen Geduld werdet Ihr Dark Force schon in die Knie zwingen. Leider ist Dark Force nicht der letzte Gegner, denn am Ende des Dungeons erwartet Euch noch das mächtige Mother Brain. Am besten geht Ihr vorher wieder in eine Stadt, laßt Euch heilen und kauft genügend Trimate. Bei dem Mother Brain solltet Ihr übrigens die gleiche Taktik anwenden, die schon bei Dark Force für durchschlagenden Erfolg gesorgt hat. *vw*

Hollyday Maker

Uwe Treger aus Hünfeld ist auf der Suche nach einem Paßwort. Er sitzt auf dem Berg in der Wetterstation und kann den Computer nicht starten. Wer befreit ihn aus seiner mißlichen Lage? *vw*

King's Quest IV

Frank Tüttelmann aus Iserlohn hat Probleme mit dem Troll. Genauer gesagt mit dem Troll hinter dem Wasserfall. Der Bursche ist immer schneller als Frank und läßt ihn nicht vorbei. Hat jemand eine Ahnung, wie der hartnäckige Kerl zu bezwingen ist? *vw*

Die Antwort zu Wasteland

Heinzjörg Rabe aus Langenhagen kann die Frage von Andreas Kalkbrenner aus Heide beantworten. Andreas hatte keinen Weg gefunden, um in das "Inner Sanctum" zu kommen.

Links neben der Treppe, die vom "Outer Sanctum" zum "Inner Sanctum" führt, befindet sich eine Tür, die zu zwei Nebenräumen führt. Die Verbindungstür zwischen beiden Nebenräumen zerstört man mit einem "plastic explosive". Im rechten Raum befindet sich ein Handrad (wheel), mit dem man eine Winde betätigen kann. Hier muß man das Attribut "Strength" benutzen. Dadurch wird das Fallgatter (portcullis) hochgezogen und der Weg ins "Inner Sanctum" freigegeben. *vw*

Final Fantasy Legend I

Tobias Kühn aus Waging ist auf seinem Game Boy die Luft ausgegangen. Genauer gesagt, er kommt in der zweiten Welt von "Final Fantasy Legend I" nicht in das Schloß unter Wasser. Offensichtlich hat er den irseed noch nicht gefunden. Kann ihm jemand den Weg beschreiben, damit seine Helden endlich weitermachen können? *vw*

Ultima VI

Ralf Dankel hat eine Frage zu "Ultima VI". Die Magierin Xiao in Moonglow weigert sich, ihm Sprüche des achten Levels zu verkaufen. Sie verlangt von ihm, daß er das Geheimnis der Wisps lernt. Ein Wisp, angesprochen auf das Geheimnis, übergibt ihm eine Rolle mit dem Spruch Armageddon. Leider erkennt Xiao dies nicht an. Was muß er tun, um die reservierte Dame zu überzeugen? *vw*

It Came from the Desert II — Antheads

Aleksandar und Ludwig aus Wien haben Probleme mit den Riesenarmeisen. Der Safe im Krankenhaus will einfach nicht aufgehen. Sie sind zwar im Besitz aller drei Codenummern, trotzdem ist die Tür wie zugenagelt. Wer leistet Erste Hilfe? *vw*

Gradius III (Super Famicom)

Je mehr Extrawaffen sich in einem Ballerspiel finden, desto fanatischer suchen die Spieler nach einem Cheat, der ihnen gleich zu Beginn des Spiels die volle Ausrüstung verschafft. Thorsten Zeller aus Göttingen hatte bei der Suche nach einem solchen Trick für "Gradius III" Erfolg: Startet das Spiel ganz normal und begebt Euch in den Pausenmodus. Drückt hier das Joypad zweimal nach oben und zweimal nach unten. Jetzt gebt Ihr auf den beiden auf der Pad-Rückseite angebrachten Tastern hintereinander
links, rechts, links, rechts
ein. Zum Abschluß drückt Ihr die Taste B, danach Taste A und nehmt Euren Feindflug wieder auf. Aus Eurem biederen Anfängerraumschiff ist mittlerweile natürlich ein gut ausgestattetes Waffenarsenal (inklusive Schutzschild) geworden.

Warnen will Euch Thorsten jedoch davor, die Tasterbewegungen (links, rechts, etc.) auf dem Joypad einzugeben, den beliebten Konami-Standard-Cheat also orginalgetreu an Gradius III zu erproben. Ein recht unangenehmer Selbstzerstörungsmechanismus wird aktiviert. *wi*

Doramon (PC-Engine)

Kurz und bündig: Oliver Baga aus Bremen verrät Euch, wie Ihr schon während Eurer ersten "Doramon"-Sitzung den letzten Level erforschen könnt. Das Paßwort:
Blauer Knopf nach links
Blauer Knopf nach links
Blauer Knopf nach rechts
Gelber Knopf nach vorne *wi*

Soccer Boy (Game Boy)

Patrioten entwickelten anscheinend das Game-Boy-Modul "Soccer Boy": Der Spieler darf ausschließlich im Trikot der japanischen Mannschaft gegen das internationale Feld kicken. Dieter Schwarz ließ sich damit jedoch nicht abspeisen: Drückt im Menü, in dem Ihr die gegnerische Mannschaft auswählt, gleichzeitig A, B und Select. Mit dem Steuerkreuz könnt Ihr nun selbst das Team wechseln. *wi*



Während Tips und Tricks für Nintendos Prachtkonsole Super Famicon in immer größeren Mengen eintreffen, gehen uns die nützlichen Cheats für das Master System langsam aus. Dabei sind doch in den letzten Monaten einige durchaus vorzeigbare Spielchen für die "kleine" Sega-Konsole erschienen. Vor allem über Tips und Paßwörter zu aktuellen Master-System-Titeln wie z.B. "Impossible Mission" würden sich wir und natürlich unsere Leser freuen. Eingedeckt sind wir jedoch mit Material von all den fleißigen "Goonies"-, "Faxanadu"-, "Zelda"- und "Super Mario"-Spielern. Also bitte keine Karten und Tips mehr zu obengenannten Spielen schicken.

Unser Tip des Monats und die damit verbundenen 500 Mark gehen diesmal an Ulrich Schlecht, der "Final Fantasy Legend" schon gelöst hatte, als die meisten seiner Rollenspielkollegen noch auf dem ersten Kontinent herumstöberten.

Viel Spaß beim Mogeln wünscht Euch

Winnie

Arrow Flash (Mega Drive)

"Arrow Flash" ist nicht nur der Name des Ballerspiels, sondern auch der der effektiven, jedoch kurzlebigen Sonderwaffe dieser Mega-Drive-Ballerei. Ken Takeda aus Brugg verrät, wie Ihr die Superwaffe für die Dauer von beinahe einem ganzen Level aktivieren könnt. Begebt Euch in das Option-Menü und stellt den Arrow Flash auf "Charge". Verlaßt das Menü und seht Euch den Vorspann bis zum Ende an. Jetzt könnt Ihr das Spiel normal starten. Während der Ballerei könnt Ihr, sobald Euer Arrow Flash auf "Stock" ist, diesen durch Druck (ca. eine Sekunde lang) auf die Flash-Taste aktivieren. Der kombinierte Schutz- und Offensivschirm bleibt Euch nun fast bis zum Levelende erhalten. *wi*



Final Fantasy (Game Boy)

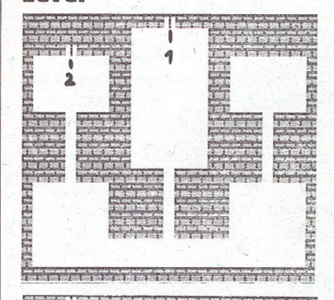
Ulrich Schlecht aus Wemding war am schnellsten: Seine "Final Fantasy Legend"-Lösung (komplett mit sehr übersichtlichen Karten) flatterte uns schon Ende Januar in die Redaktion und lag damit sogar noch vor der Komplettlösung aus der Feder des Rollenspiel-Experten Michael Hengst auf meinem Schreibtisch. Dafür kassiert Ulrich Schlecht unseren "Tip des Monats". Mit den 500 Mark kann er sich schon mal mit Batterien für die nächsten Teile der Rollenspielsaga ausstatten.

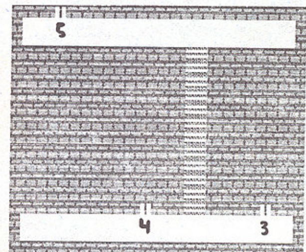
Ergänzt haben wir Ulrichs Tips um ein paar Anmerkungen unseres Lesers Lars Heiligenstühler aus Lemgo, dessen Komplettlösung uns knapp eine Woche nach der von Ulrich erreichte. Beide empfehlen eine Abenteurergruppe aus zwei Menschen, einem Monster und einem Mutanten. Das Monster sollte sich jedoch ausschließlich vom Fleisch stärkerer Monster ernähren, damit aus ihm ein rechter Prachtkerl wird. Der Bogen ist eine gute Waffe, Magier sollten jedoch (spätestens vor dem Kampf gegen Gen-Bu) Ice- oder Firesprüchen aufkaufen.

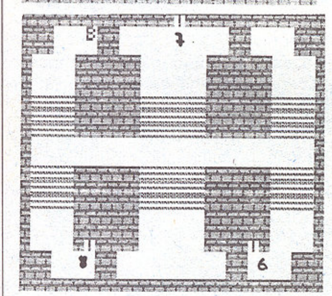
Der erste Kontinent ist im Handbuch ausführlich beschrieben, so daß wir uns jedes weitere Wort sparen können.

Der zweite Kontinent: Hier lauft Ihr einfach nach Osten in die Stadt, kauft gute Waffen und geht dann nach Norden in den Dungeon. Der richtige Weg ist auf der Karte verzeichnet. Auf der Insel, auf der Ihr gegen Ende landet, findet sich ein kleines, schwimmendes Eiland. Es läßt sich gut als Schiff mißbrauchen und Ihr könnt damit den alten Mann tief im Süden besuchen. Im Süd-Osten hingegen ist eine Insel mit einer Palme, auf der Ihr Airseed ("Luftsamen") findet; damit könnt Ihr auch unter Wasser atmen. Schnappt Ihn Euch und reist nach Nordwesten zum Wasserwirbel weiter. "Ultima III"-Veteranen wissen natürlich, wo's langgeht: Hinein in den Strudel und ab zur Unterwasserwelt im Osten. Habt Ihr Euch dort gestärkt und aufgebaut, dürft Ihr dem (Unterwasser-)Dungeon im Süden einen Besuch abstatten. Durchquert ihn und Ihr findet Euch vor einem Schloß wieder. Dort solltet Ihr nach dem Bluekey (Schlüssel) Ausschau halten; erst danach sollte man in der Schatzkammer den (auf der Karte markierten) Edelstein untersuchen und damit den Drachen Sei-Ruy heraufbeschwören. Falls Ihr den Kampf überlebt, werdet Ihr, sobald Ihr einen beliebigen anderen Edelstein untersucht, wieder an die Wasseroberfläche gespült. Wer Ihr nun als strahlende Sieger zum alten Mann zurückkehrt, gibt dieser Euch ein Rätsel auf. Kauft Euch als Antwort das Battlesword (Schwert) und haltet es dem Alten unter die Nase. Ihr bekommt den Blueorb

Der Weg zum zweiten Level

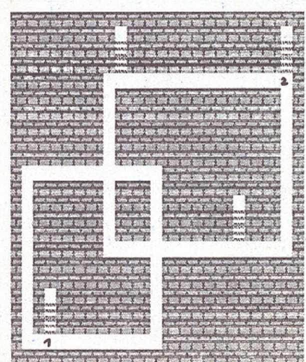


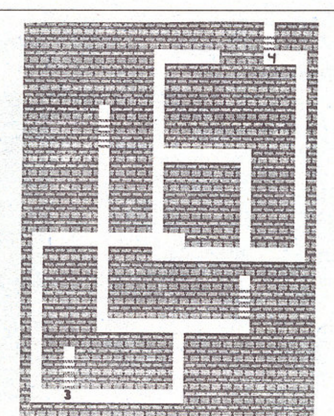




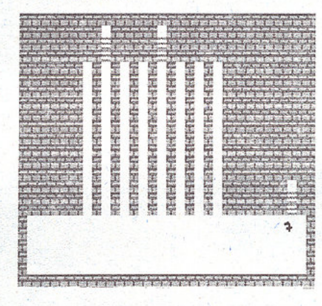
B = Brunnen, 1 = Ankunft, 2 = zu 3, 4 = falsches Paradies, 5 = zu 6, 7 = 2. Kontinent, 8 = Hölle

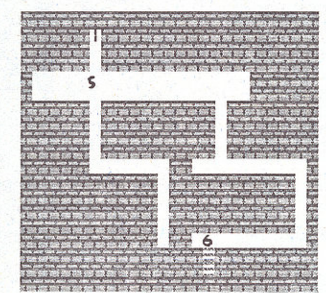
Der Weg zum dritten Level

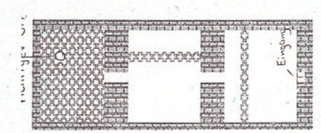




Der Unterwasser-Dungeon

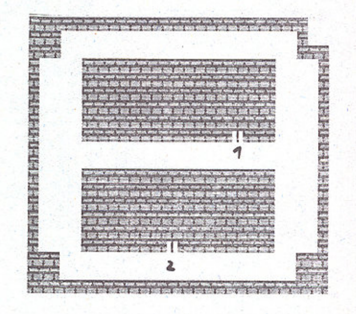


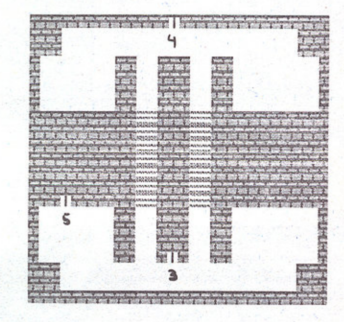


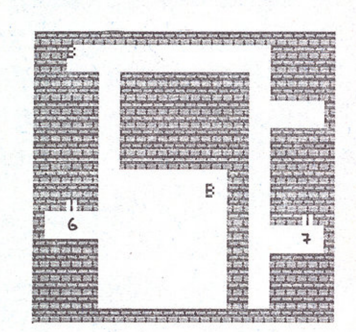


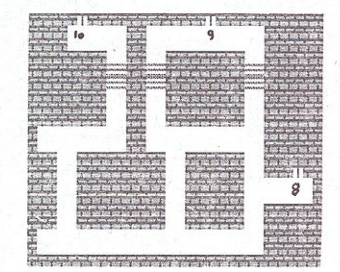
1 = Eingang, 2 = zur Insel mit Dungeon, 3 = Eingang, 4 = schwimmende Insel, 5 = Eingang, 6 = zu 7, 8 = Ausgang, 0 = Orb

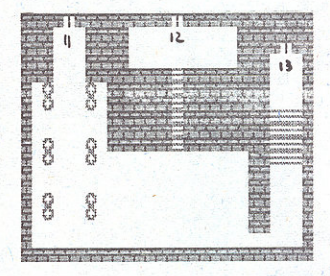
Der erste Level





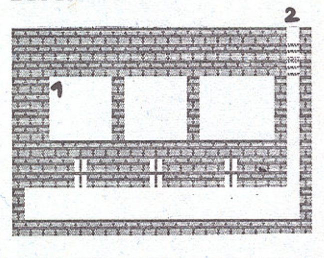






1 = Eingang,
2 = zu 3, 4 = Welt mit XPotions,
5 = zu 6, 7 = zu 8,
9 = Krankenhaus,
11 = zu 11,
12 = zu 4. Level,
13 = 3. Kontinent,
B = Brunnen

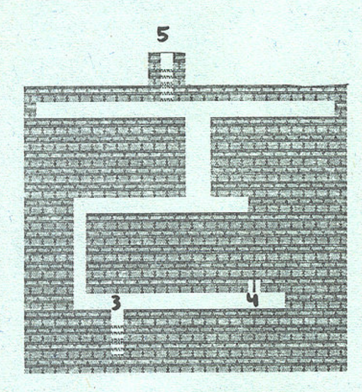
Das Gefängnis: dritter Level

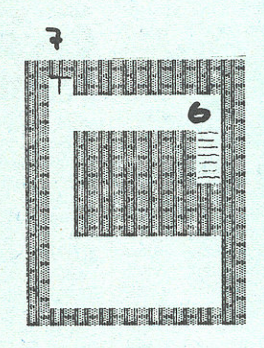


(Edelstein). Nachdem Ihr diese und die zweite Sphäre benutzt habt, ist die verschlossene Tür geöffnet und der Weg auf den dritten Kontinent frei.

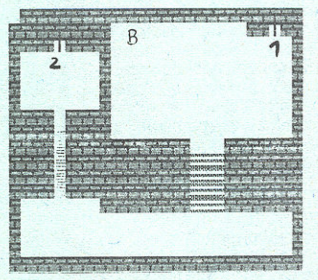
Der dritte Kontinent: Lauft in die Stadt im Westen und schnurgerade in die Kneipe. Sprecht den Ritter an und laßt Euch nach gewonnenem Kampf von Byak-Ko, dem weißen Tiger, einstellen. Mit dem geschenkten Flugzeug fliegt Ihr zu einer Hütte im Norden. Eine gefangenes Mädchen wartet dort auf ihre Retter. Befreit Ihr sie, verlangt sie von Euch, auch die Schwester zu befreien. Fliegt also nach Süden zu einem Schloß und erklettert dort das siebte Stockwerk. Vergeßt jedoch nicht den Whitekey (Schlüssel), der im sechsten Stock in einer Schatzkiste versteckt ist. Befreit das arme Mädchen aus den Klauen der Monster und Ihr werdet — bitter, aber unumgänglich — als Dank ins Gefängnis geworfen. Der Ausbruch dürfte jedoch kein Problem darstellen. Besteigt nun das einzige flugfähige Vehikel (das rechte) und fliegt damit nach Norden. Wenn Ihr dort das Schloß betretet und sogleich wieder verlaßt, findet Ihr Euch an eine andere Stelle teleportiert. Tretet in die linke, obere Wolke. Dort bestraft Ihr Euren einstigen Auftraggeber, den weißen Tiger, und geht mit der gewonnen Sphäre in das Schloß zurück.

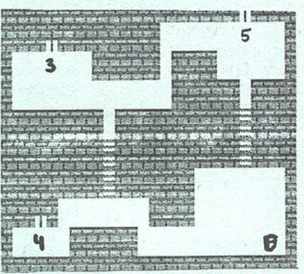
Der vierte Kontinent: Hier bieten nur die Dungeons Schutz vor Su-Zaku, dem Feuervogel, der Euch in der Oberwelt ständig attackiert. Dummerweise kann man ihn nicht besiegen. Das Mädchen im Dungeon nördlich des Turmes zu befreien, dürfte mittlerweile ein reiner Routinejob für Euch sein. Begebt Euch danach nach Westen, in die Stadt. Im Wirtshaus werdet Ihr von So-Cho beleidigt. Klärt das Mißverständnis auf, schnappt Euch das Motorrad und braust damit nach Akiba. Dort warten das Rom und andere feine Sachen auf Euch. Fahrt nach Ayekomo, wo Ihr auch das dazugehörige Board erhaltet. Wenn Ihr alles in Euren Besitz gebracht habt, fahrt Ihr am besten zu So-Cho zurück. Dort werdet Ihr, sobald Ihr aufgewacht seid und das Haus verlassen habt, vom Feind ertappt. Ihr findet Euch nun neben einem Dungeon wieder. Fahrt hinein und verfolgt das andere Motorrad. Hält es an, steigt Ihr ebenfalls ab und unterhaltet Euch eine Weile mit So-Cho. Wenn Ihr nun weiterfahrt, gelangt Ihr in dem Raum, in dem Ihr sowohl Plutonium findet, als auch von der

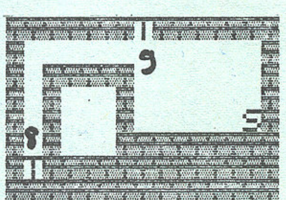




Der Weg zum vierten Level







S = Jailkey, 1 = Hier kommt man an, 2 = zu 3, 4 = Raum mit Schätzen, 5 = zu 6, 7 = zu 8, 9 = Flugzeuge

Maschinen angegriffen werdet. Nach dem Sieg (Ihr besitzt nun das Erase99) findet Ihr Euch in der Stadt wieder. Durchquert die Totenstadt (nur der Mann in der Kneipe ist noch am Leben) in Richtung Nord-Westen und Ihr geratet in das Schloß des Feuervogels. Auch hier solltet Ihr einfach durchmarschieren, bis Ihr auf eine Art U-Bahn stoßt. Nichts wie rein, haltet Euch jedoch immer links. Habt Ihr den Ritter, den Ihr nun trefft, angesprochen, befindet Ihr Euch auch schon beim gefürchteten Feuervogel Su-Zaku. Mit dem Erase99 seit Ihr ihm jedoch gewachsen. Ein Mädchen überreicht Euch (als strahlende Sieger) die Sphere.

Ashura: Den Turm müßt Ihr bis zum 23. Stockwerk heraufsteigen. Wenn der Gang breiter wird und bevor der böse Ashura ganz zu sehen ist, müßt Ihr Euch nahe der Wand halten. Tut Ihr's nicht, werdet Ihr zur Strafe wieder nach unten gebeamt. Kämpft Ashura nieder und lauft weiter nach oben. Nicht erschrecken, wenn Ihr durch eine Falltür in die Tiefe plumpst. Ihr landet sicher auf dem ersten Kontinent und macht Euch jetzt mit den edelsten Waffen — und mindestens je 600hp (Menschen) bzw. 300hp (Mutant) am Körper — im Gepäck auf zum wahren Oberbösewicht. Wenn Ihr jetzt den Turm ein weiteres Mal betretet, müßt Ihr nochmals gegen alle vier Hauptschurken antreten. Ashura taucht jedoch nicht mehr auf. Gelingt es Euch, bis ganz hinauf durchzukämpfen, landet Ihr auf einem recht seltsamen Kontinent. Untersucht den Orb und alle Energie ist Euch wiedergegeben. Jetzt geht's gegen den Creator, der mit dem Flare-Zauberspruch angreift. Nach hartem Kampf erwartet Euch nur noch der (leider enttäuschende) Nachspann. Die Fortsetzung zu diesem prachtvollen Spiel wird in Japan übrigens schon eifrig gespielt. *wi*

Strider (Mega Drive)

Ergänzung zur "Strider"-Komplettlösung: Zwei weitere Extras entdeckte Andreas Kresse aus Crimmitschau. Im dritten Level befindet sich auf dem oberen Katapult in der Luft hängend ein verstecktes Energiesymbol. Im fünften Level gibt's sogar noch ein Extraleben zu holen: Schaut mal an der zweiten Radarantenne ganz oben nach. *wi*

Populous (Mega Drive)

David Schein aus Düsseldorf verrät Euch, wie Ihr alle Welten dieses göttlichen Strategiespiels anwählen könnt. Wählt zuerst "New Game" an und haltet danach Knopf B gedrückt. Jetzt müßt Ihr das Steuerkreuz solange nach oben und nach unten drücken, bis einige Nummern erscheinen. Jetzt könnt Ihr die Levels bis 2269 (das ist der letzte!) frei anwählen. *wi*

Batman (Game Boy)

Zur Nachahmung empfohlen: M. Zoss aus Kirchdorf in der Schweiz hatte einfach keine Lust mehr, nach jeder Niederlage gegen den Joker den ganzen Level noch einmal zu durchlaufen. Wütend drückte er nach dem Ableben mehrmals schnell hintereinander die Starttaste und stand zu seiner Überraschung sofort wieder vor dem Joker.

Sword of Sodan (Mega Drive)

Dieter Schwarz aus Lich hat ein wenig mit den magischen Tränken von "Sword of Sodan" herumexperimentiert. Die Fläschen in Rot (Stärke), Blau (Heilung), Orange (Zerstörung) und Lila kann man sich bekanntlich auch kombiniert hinter die Binsen kippen. Jeder Hobby-Barkeeper hätte seine Freude an folgenden Mischeffekten:

Rot + Blau: kein Effekt
Rot + Orange: Flammenschwert
Rot + Lila: Extraleben
Blau + Orange: Achtung, tödliches Gift!
Blau + Lila: unsichtbar und unverwundbar
Orange + Lila: Flammenschwert *wi*

Gargoyle's Quest (Game Boy)

So, das wär's dann: Raphael Fiore aus Schönenwerd in der Schweiz ließ uns das ultimative Paßwort für das schwere Game-Boy-Spiel "Gargoyle's Quest" zukommen. Es lautet

9 C J A — 5 L H B

Damit düst Ihr unverzüglich in die letzte Welt zum finalen Endgegner. Eine erstklassige Ausrüstung besitzt Ihr natürlich auch. *wi*

Pilot Wings (Super Famicom)

Bruchpilot Florian Fräter aus Strande hat sich mittlerweile, dank seines Super Famicoms und "Pilotwings", zum absoluten Fliegeras entwickelt. Hier seine Paßcodes für alle vier Flugschulen:

985206
394391
520771
108048 *wi*

Burning Force (Mega Drive)

Kein Ballerspiel ohne versteckte Levelanwahl: Ken Takeda aus Brugg verrät wie's bei "Burning Force" gemacht wird. Schaut Euch das vierte Demo (Stage 2-4) bis zum Ende an. Sobald das Titelbild wieder erscheint, haltet Ihr die Tasten "A" und "C", sowie das Steuerkreuz nach links gedrückt. Falls Ihr nun auch Start drückt, geratet Ihr in das gewünschte Menü.

Ihr wollt Burning Force komplett durchspielen, scheitert jedoch an der geringen Anzahl Eurer Bildschirmleben? Gebt einfach folgende Kombination während des Titelbildes mit dem Joypad ain:

B A B A A C A A

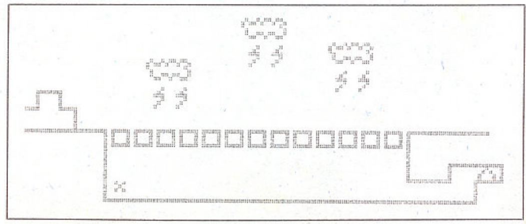
Zehn Leben wurden Euch nun gutgeschrieben. *wi*

Final Fight (Super Famicom)

Falls Ihr, wie Turang Ahadi-Oskui aus Berlin, bereits Nintendos neueste Videospielkonsole besitzt, könnt Ihr Euch mit seinem Tip das Überleben in "Final Fight" gehörig erleichtern. Drückt während des Titelbildes den linken Taster und Start. Ihr befindet Euch nun in einem Menü, in dem Ihr unter anderem am Schwierigkeitsgrad und an der Anzahl der eigenen Leben herumpfuschen könnt. *wi*

PC-Gengin (PC-Engine)

Stefan Sons aus Marl hat sie gefunden, die Möglichkeit bei "PC-Gengin" Dutzende von Freimännchen zu scheffeln. Ihr müßt Euch dazu jedoch bis in den dritten Level (Eisrunde) vorkämpfen: Die Schildkröte (auf Stefans Zeichnung durch ein "x" markiert) kehrt immer, wenn man sie weggekickt hat, zurück. Schwimmt ein Stückchen nach links und schon ist sie wieder da. Ihr müßt sie einfach öfters hintereinander durch gezielten Tritt in die Luft befördern, ohne daß sie auf den Boden fällt. Dafür gibt's jedesmal saftige 7000 Punkte und recht bald das erste der ersehnten Frei-Bonks. *wi*



Mächtig Punkte für den süßen Bonk

GALAXY

Wir sind umgezogen !

Beachten Sie bitte unsere neue Adresse.

PC ENGINE

PC Engine Core Grafx RGB/PAL + 1 Spiel	399,-
PC Engine GT -Handheld*** + SonSon II & Mr.Heli	699,-
Alice in Wonderland	99,-
Aero Blaster**	99,-
Cadash**	99,-
Dead Moon**	99,-
Final Match Tennis***	99,-
Jackie Chan Kung Fu	99,-
Leg.Hero Tonma**	99,-
Out Run*	99,-
Parasol Stars**	99,-
Puzzleboy***	99,-
S.C.I.**	99,-
Son of Dracula**	99,-
Super Star Soldier***	109,-
Super Thunderblade**	109,-
Violent Soldier*	99,-
PC Engine Fan	15,-
SG Darius Plus***	119,-
CD Avenger	119,-
CD Legion*	109,-
CD Vasteel	119,-

SEGA MEGA DRIVE

PAL-Konsole +1 Spiel	399,-
Aleste jp**	99,-
Aeroblaster jp***	99,-
Arcade Power Stick	129,-
Atomic Robokid*	99,-
Budokan US***	119,-
Crack Down jp**	69,-
Dick Tracy US	119,-
Elemental Master**	99,-
E Swat jp **	59,-
Gaiares jp**	109,-
Gain Ground jp**	99,-
Gynoug jp**	99,-
Ishido US***	119,-
Lakers VS Celtics US**	109,-
J.M.Football US***	109,-
Magical Hat jp*	89,-
Mickey Mouse jp***	59,-
Super Airwolf jp	99,-
Super Volleyball US**	109,-
Tiger Heli jp***	99,-
Wonderboy III jp**	59,-
Zany Golf US	59,-

GAMEBOY

Batman US***	65,-
Chessmaster US***	69,-
Double Dragon US***	65,-
Final Fantasy US***	75,-
Gargoyles Quest dt***	55,-
Hunt f.Red Oct. US	65,-
King of the Zoo dt	55,-
Kung Fu Master US	65,-
NBA All Stars US**	65,-
Nemesis US***	65,-
NFL Football US**	65,-
Rolans Curse US**	69,-
Super Contra jp***	65,-
T.M.N.T. US***	69,-
WWF Super Stars US**	65,-
Gameboy Konsole / Tetris	169,-
Gamelight	49,-
Stereo Amplifier	49,-
Vision Magnifier	39,-

SEGA GAME GEAR

Sega Game Gear	299,-
Monaco GP**	65,-
Pengo**	65,-
Sokoban	65,-
Wonderboy	65,-

COMING SOON TO A PLANET NEAR YOU

Dragon Curse	PC Engine
Elite plus	IBM
F15 Strike Eagle II	ST/Amiga
F16 Falcon II	IBM
Great Courts II	ST/IBM
Lemmings	ST/IBM
Midnight Resist.	Sega Mega Drive
Midwinter II	ST/Amiga/IBM
Nam	ST/Amiga/IBM
Parodius	Gameboy
R-Type	Gameboy
Railroad Tycoon	Amiga
Return of Medusa	ST/Amiga/IBM
Secret Weapons of Luftwaffe	IBM
Sim Earth	ST/Amiga/IBM
Sonic t.Hedgehog	Sega Mega Drive
Star Control	Sega Mega Drive
Ultima	Gameboy
World Icehockey	Gameboy

C64 DISK

Challengers**	55,-
Dragonstrike	69,-
F-16 Combat Pilot	55,-
Int. 3D Tennis***	45,-
Invest	49,-
Kick Off II	45,-
Kings Bounty**	59,-
Ninja Remix**	45,-
Premier Collection**	59,-
Saint Dragon	45,-
Secret of Siler Blade**	75,-
Starflight*	49,-
Strider II*	45,-
Summer Camp	45,-
Super off Road Racer	45,-
Total Recall	45,-
Transworld	49,-
Turrican**	45,-
Twinworld	45,-
Unendliche Geschichte II	45,-
Warlock the Avenger	45,-
Welltris	45,-

C64 Super Stars

Bards Tale III**	59,-
Buck Rogers**	69,-
Champions of Krynn***	75,-
Chips Challenge***	45,-
Curse of the Azure Bonds***	75,-
Dragon Wars***	49,-
Gunship**	55,-
Puzznic***	45,-
Rick Dangerous II**	45,-
Rings of Medusa**	49,-
Silent Service*	55,-
Stealth Fighter*	55,-
Turrican II***	45,-
Ultima VI***	75,-

ATARI ST SUPER STARS

Battle Command**	69,-
Chaos strikes back***	69,-
Cadaver***	75,-
Chips Challenge***	69,-
Dungeon Master***	69,-
F-16 Falcon***	75,-
F-16 Mission Disk 1***	59,-
F-16 Mission Disk 2***	59,-
F-19 Stealth Fighter***	89,-
Immortal**	75,-
M1 Tank Platoon**	89,-
Panza Kick Boxing***	79,-
Paradroid 90***	69,-
Power Monger***	79,-
Puzznic***	69,-
Popolous***	69,-
Speedball II**	75,-
Supremacy**	85,-
Team Yankee**	85,-
Their Finest Hour**	79,-
Turrican***	59,-
Turrican II***	69,-

ATARI ST

California Challenge*	35,-
Car Vup*	69,-
Elvira*	85,-
Enchanted Land	59,-
Galactic Empire	85,-
Legend of Fairghail**	79,-
Master Blazer**	75,-
MIG 29 Fulcrum*	95,-
Nightshift*	59,-
Spindizzy Worlds*	75,-
Supercars	35,-
Super off Road Racer**	69,-
Team Suzuki	69,-
Test Drive II**	69,-
Thalion First Year*	65,-
Transworld**	75,-
UMS II	85,-

IBM

4D Sports Boxing**	85,-
Adv. Destroyer Sim.*	85,-
Aircraft Sc.Designer**	85,-
Airline Transport Pilot***	119,-
Bane of the Cosmic Forge***	99,-
Battle Tech II**	99,-
Dschingis Khan*	99,-
Hard Drivin II	75,-
Kick Off II**	75,-
Kings Quest V**	119,-/99,-
Knights of the Sky**	109,-
Leisuresuit Larry III dt**	99,-
Links**	99,-
MIG 29 Fulcrum*	105,-
Panza Kick Boxing**	85,-
Railroad Tycoon***	99,-
Secret of Monkey Island VGA***	99,-
Silent Service II***	99,-
Sim City Architecture 1**	45,-
Sim City Architecture 2**	45,-
Sim Earth***	99,-
Space Quest IV***	119,-
Their Finest Hour***	89,-
Trans World**	79,-
UMS II	99,-
Ultima VI***	99,-
Wane Gretzky Icehockey II**	75,-
Wing Commander***	109,-/99,-
Wing Com.Secret Miss.Disc***	45,-
ADLIB Sound Card	289,-
Soundblaster	399,-

AMIGA SUPER STARS

Bane of the Cosmic Force***	99,-
Buck Rogers**	79,-
Cadaver***	75,-
Chaos Strikes Back***	69,-
Chips Challenge***	69,-
Dragon Wars***	75,-
Dungeon Master 1MB***	79,-
F-16 Falcon***	79,-
F-16 Falcon Mission Disc 1***	59,-
F-16 Falcon Mission Disc 2***	69,-
F-19 Stealth Fighter***	89,-
Great Courts II***	75,-
Indianapolis 500**	75,-
Lemmings***	69,-
M.U.D.S.***	75,-
M1 Tank Platoon**	89,-
Panza Kick Boxing**	79,-
Paradroid 90***	69,-
Power Monger***	79,-
Secret of the Monkey Island***	79,-
Speedball II**	75,-
Their Finest Hour**	79,-
Turrican*	59,-
Turrican II***	69,-
Ultima V***	89,-

AMIGA

A-10 Tank Killer**	85,-
Adv. Destroyer Sim.*	85,-
Betrayal	85,-
Car vup	69,-
Challengers**	79,-
Dschingis Khan*	99,-
Feudal Lords	75,-
Final Whistle**	35,-
Golden Axe	69,-
Hard Drivin II	69,-
Harpoon	85,-
Invest*	69,-
James Pond**	69,-
MIG 29 Fulcrum**	95,-
Obitus	89,-
Panza Kick Boxing	79,-
Power Pack**	69,-
Puzznic**	69,-
Romance of the 3 Kingdoms***	119,-
Speedball II**	75,-
Spindizzy Worlds*	75,-
Spirit of Excalibur	85,-
Super Off Road Racer*	69,-
Thalion First Year*	65,-
Their Finest Hour***	79,-
Times of Lore	69,-
Trans World*	79,-
UMS II	85,-
War Game Const. Set	89,-
Warlock the Avenger	69,-
Wolfpack**	85,-
Slimline Laufwerk	189,-

Super Famicom, die Super Konsole aus Japan.

!!! NEU CONSOLE CLUB No.1 die gigastarke deutschsprachige Konsolenzeitschrift 15,- !!!

Bemerkung: 1-3 Sterne *, diese Spiele gefallen unseren Stargamblern Freddy, Jason, Puschel, Wulf, magic Jo und incredible Steve besonders gut.

Versandbedingungen: Bei Preislistenabfrage bitte frankierten und adressierten Briefumschlag beilegen. Versand per Nachnahme oder Vorkasse plus 8,- DM Versandkosten (Inland), Auslandsbestellungen nur gegen Vorkasse plus 10,- DM Versandkosten.

Versandzentrale und Laden: U-Bahn Haltestelle Harras, Ausgang Plinganserstr., ca. 150m
Ebenfalls S-Bahn/Tram-Bahn/Bus-Haltestelle Harras
! Neue Anschrift: Plinganserstr. 26, 8000 München 70, Händleranfragen erwünscht !
Telefon: 089-760 51 51, Telefax: 089-769 80 24

089 / 7605151

Kwirk (Game Boy)

Recht kompliziert wirkt Michael Schalks Lösung zum dritten Level (mit 10 Aufgaben) von "Kwirk". Aber keine Angst, alles halb so wild: Die Pfeile stehen für die Richtung, in die das Steuerkreuz gedrückt werden muß, die Zahlen geben die Anzahl der Bewegungen an. Ein Beispiel: Ein nach oben gerichteter Pfeil gefolgt von der Zahl "3" bedeutet, daß man das Kreuz dreimal nach oben drücken muß. Ein "S" steht für die Select-Taste. Vertippen dürft Ihr Euch jedoch nicht. *wi*

Lösungen zu Kwirk (Level #3)

[1] ↓3 ↑2 →5 ↓3 ↑ ←3 ↓ →3 ← ↑3 →3 ↑ ←2 ↑ ← ↓4 ←2 ↓2 → ↑ ← ↑ →4 ←2 ↑2 →5 ↓3 ←3 ↑
←4 ↓2 → ↑ →6 ↓2 ← ↑ → ↑ ←2 →2 ↑2 ← ↓3 → ↓ ←4

[2] ← ↓3 ← ↑2 ←2 ↓ ← ↓ →5 ↑6 ← ↓3 ↑3 → ↓ ←4 ↓ →2 ↑4 ←1Ø ↑ ←3 ↓ →12 ↑ → ↓4 →2
↓ ←4 →5 ↓3 ← ↑4 ↓5 ←4 ↑ → ↑ → ↓2 ←11 ↑ ←3 ↓ →13 ↓ → ↑4 →2 ↑ ←7 →4 ↓3 ← ↓ →5 ↑7
← ↓4 ←4 ↑ → ↑ → ↓3 →2 ↓3 ← ↑2 → ↑2 ←12 ↑ ←2 →2 ↓2 ← ↑ ←3

[3] ↑3 ← ↑ ← ↓ ←2 ↓2 → ↑ ← ↑ →2 ↑ → ↓ ←5 ↑ →2 ↓ →4 ↓4 ←2 ↓ ←2 ↑4 ↓4 →2 ↑ →2 ↑4
←4 ↑ ← ↓ →5 ↓2 ← ↑ → ↑ ←4 ↑ ←2 ↓ → ↑ → ↓6 → ↓ ←3 ↓ → ↑ →3 ↑2 →2 ↓ ←5 ↓2 ← ↑4←5

[4] ←5 ↓5 → ↓ ← ↓2 ← ↓3 ← ↑3 ←4 ↑6 ↓6 →2 ↑2 ↓2 →2 ↑2 ←2 →2 ↓2 ← ↑ → ↓2 ←3 ↑3 ↓3
→3 ↓3 →2 ← ↑2 → ↓3 →4 ↑4 ↓4 ←4 ↑6 ←2 → ↓3 →3 ↓ ←2 ↓3 →4 ↑3 ←2 →2 ↓3 ←4 ↑2 → ↓ →
↑ ←2 ↑ → ↓ → ↑5 ←2 ↑4 → ↑ ← ↓2 →2 ↓4 ↑2 ←2 ↑4 →3 ↓4 ←3 →3 ↑4 ←3 ↓4 → ↓ ←7 ↓4 →4
↑3 ←5 ↓4 →3 ↑2 ← ↑2 →2 ↑ ←2 ↑ ← → ↓5 →4 ↓ →2 ↑3 ←2 ↓6 →2 ↑4 →2 ↓3 ←3 ↓ ← ↑7 → ↑
←2 ↓ ← ↑2 ←2 ↓5 ←2 ↑4 →4 ↑2 → ↓2 ←2 ↑6 ←2 ↓3 ←2 ↑ →2 ↓3 ←2 ↓4 →3 ↑2 ← ↓ ← ↑3 →2
↓3 ↑3 →4 ↓4 ←5 → ↑3 ←2 ↓2 ← ↓3 → ↑5 →6 ↑2 ← ↓2 →2 ↑5 →3 ↓4 ←2 ↓ ←5 →3 ↓4 ←3 ↑2
← ↑ ↓ → ↓2 →2 ↑4 ←4 → ↑3 ←2 ↓6 ↑3 →2 ↓2 → ↓ ←3 ↑ ← ↓2 → ↓ ←2 ↓2 ←

[5] ←2 ↑ ← ↑3 ←2 ↑ ↓2 → ↑ ←4 ↓ → ↑2 ←4 ↑ →4 ↓4 ← ↑ ←3 ↑ ← ↓ ← ↓ ←2 ↓3 ←

[6] →3 ↓ →2 ↑ →2 ← ↓2 → ↓3 ↑3 ← ↑2 →3 ↓5 →2 ↓2 ←2 ↑3 ↓ ←3 ↑4 ← ↑ →3 ←3 ↓ ←2 ↑ →
↓ →2 ↓4 ← ↓ ←2 ↑2 →2 ← ↑2 →2 ↓3 ← ↓ → ↑ → ↓ ↑ ←4 ↓ ←2 ↑2 →2 ← ↑3 →2 ↓ ← ↑ →2 ↓3
← ↓ →4 ← ↑2 → ↓3 →4 ↓2 ←2 ↑ ↓ →2 ↑2 ←3 ↓ ← ↑ → ↑ ←4 ↑ ← ↓2 ↑ →2 ↓2 ←2 ↑2 →3 ↑4
→2 ↑ → ↓1Ø ↑5 ←5 ↑4 →4 ↑ → ↓13 ↑3 ←2 ↑5 ←2 ↓ ←5 ↓4 →3 ↑3 ↓ ←3 ↓2 → ↑ ← ↑ →2 ← ↓
2 →2 ↑2 ← ↑ →4 ←4 ↑3 → ↑ →4 ↓8 ↑2 →2 ↓3 ←2 ↑5 ←5 ↓ ←2 ↑4 → ↑2 ← ↓6 → ↓2 ←2 ↑ →
↓ → ↑ ← ↑ →2 ← ↓2 →2 ↑2 ← ↑ →4 ←4 ↑3 → ↑ →4 ↓8 ↑2 →2 ↓3 ←9

[7] ↓3 ↑2 ←2 ↑ ←3 ↓2 → ↑ ↓5 ← ↓ →5 ↑6 ←2 ↓ ← → ↑ →2 ↓6 ←4 ↑5 ← ↑2 →3 ↓ ↑ ←2 ↓5
←3 ↑4 →2 ↓ → ↓4 ← ↓2 →5 ↑6 ←2 ↑ ← ↑ ← ↓5 ↑4 →2 ↓2 → ↑ ←2 ↓3 ← ↓ ←3 →3 ↑ → ↑4 ←5
↓4 →2 ↓2 → ↑ ↓ →4 ↑6 ←2 ↓ → ↑ ←2 ↓3 ← ↓ ←3 →3 ↑ → ↑4 ←5 ↓ → ↑ ←2 ↓5 ↑5 →3 ↓3 ↑3
→2 ↓ →2 ↑ ←3 ↑ ← ↓5 ↑4 →2 ↓4 ← ↓ ←3 →3 ↑ → ↑4 ←5 ↓6 ↑2 →4 ↑ → ↑2 ← → ↓2 ←2 ↑ ↓4
→4 ↑3 ←3 → ↑4 ←3 ↓2 → ↓2 → ↓ ←3 →2 ↑3 ← ↑2 ←2 ↓ → ↑ ←2 ↓7 ↑3 →3 ↓2 →2 ↑ → ↓ →
↑2 ↓2 ←4 ↑3 →2 ↑3 →2 ↓ ← ↑ →2 ↓2 → ↓ ←4 →3 ↑4 ←5 ↓2 → ↓2 → ↓ ←3 →2 ↑3 ← ↑2 ←2 ↓
→ ↑ ←2 ↓1Ø ←4

[8] ← ↓5 ← ↓ S ←4 →4 ↓5 ← ↑ →2 ↓3 S ←2 → S3 ↑ S3 → ↑2 →4 ←4 ↓2 S ↑2 ←2 ↓ → ↓ S
←5 S2 ↑ ↓ ← S2 → ↓6 ← ↓ S2 → ↑ S2 ↑ → S2 → ↑8 →6 ↑ ← ↓ →2 ↑3 S2 ↑9 S ←2 → S ↓
S2 →5 ←6 ↑ S2 ↓2 ←2 ↑ → ↑ S ↑ ← ↑ →2 ↑9 S2 ←4 S2 ↓ ↑ S →8 ↓ → ↑ ← ↑ →4 ↓11 usw

[9] ← → ↓ ←2 ↓2 ← ↓ ←2 ↑3 →2 ↓3 ←4 ↓ ←3 ↑ ← ↑4 ← →2 ← ↓4 → ↓ →3 ↑3 ←3 →3 ↓3 ←3
↑ ← ↑2 ←2 ↓ ↑ →3 ↑2 ←3 ↓3 ↑ →6 ↓3 ←3 ↑ ← ↑ →4 ↓3 ←2 ↓2 ←2 ↑2 → ↓ →3 ↑3 ←3 ↑2 ←3
↓6 →2 ↑4 →6 ↓3 ←5 → ↓2 ←2 ↑3 ← → ↑ ↓ → ↓ →3 ↑2 ←3 ↑2 ←3 ↓3 →2 ↓ →3 ↑3 → ←4 ↑2
←3 ←3 ↓2 →7 ←5 ↓2 ← →2 ↓ →3 ↑2 ←4 ↓2 → ↓ →5 ↑ →2 ↑3 ←2 ↓2 ↑3 ←3 ↓2 →2 ↑2 ←3 ↓2
←3 ↓2 → ↓ →4 ↑ →4 ↓ ← → ↓2 ← ↑2 → ↑ ←2 →2 ↓3 →2 ↑ ←2 ↑2 ← ↓4 ← ↓3 ←5 ↑2 → ↑2 ←
↑2 →5 ↑ → ↓4 ← ↓ →2 ↑4 →2 ↑ ← ↓ →2 ↑3 ← ↑2 → ↓11 ←1Ø ↑2 →2 ↑2 ←3 ↑ ← ↓ → ↓2 ← ↓
→2 ← ↑3 ← ↑ → ↑ → ↓ → ↓2 ← 2 ↑2 → ↓ → ↓2 ←2 ↑ ← ↓4 → ↓ ← ↑5 → ↑ →9 ↑ → ↓ ←6 ↑
→3 ↑ → ↓ → ↓ ←9 ↑ ← ↓2 ↑ →2 ↓2 ←2 ↑ ← ↓4 → ↓ ←3 ↓2←

[1Ø] ← ↑3 ←2 ↑ ← → ↓ →2 ↑ ←4 →4 ↓7 ←2 ↓ ← → ↑ →2 ↓ ←4 →4 ↑2 ← → ↑4 ← ↓2 ←5 →6
↓4 ←5 ↑3 ← →4 ↑ ←4 →5 ↑4 ←4 ↓3 ← ↓2 ← ↑2 →6 ↑2 ← ↓ → ↓ ←6 ↓ →3 ↓ → ↑2 →3 ↓5 ←
↑2 → ↑3 ←9 →9 ↑2 ← ↓ → ↓ ←7 ↓ ← ↑ → ↑ ← ↓ ← ↑ ↓ →9 ↓ →2 ↑ ←9 ↓ ← ↑ → ↑ ←2 ↓ →11
↓2 ←2 ↓ ← ↑ → ↑ ←8 →7 ↓3 ← ↑3 → ↑ ←7 ↓ ← ↑ → ↑ ← ↓ ← ↑ → ↑ ←2 → ↓2 →5 ↑3 → ↓2 →
↓ ←3 ↓2 ← ↑ → ↑ ←3 ↓ ← ↑2 → ↑ ←4 →3 ↓2 →5 ↓5 → ↑3 → ↑ ←3 ↓ ← ↑ → ↑ ←3 ↓ ← ↑2 →
↑ ←5 →4 ↓2 →6 ↑3 → ↓2 → ↓ ←7 ↓ ← ↑2 → ↑ ←5 ↑ ← ↓ →5 ↓3 →6 ↓4 → ↑4 → ↑ ←7 ↓ ← ↑2
→ ↑ ←5 ↑ ← ↓4

Teil 6

Und weiter führen wir Verlorenen die Abenteurer durch die finsteren Länder des Rollenspiels **Dragon Wars**. Schon so manche Abenteurergruppe mußte hier frühzeitig ins Gras beißen, weil sie nicht die richtige Antwort am richtigen Platz parat hatte. Dieses Clue Book hilft allen, die sich auf Oceana verlaufen haben, an einer Stelle partout nicht weiterkommen oder sich an einem fiesen Ork die Zähne ausbeißen. Ein altes Schiffsdock und die Zwergenmine nehmen wir etwas genauer unter die Lupe und schlagen uns wie immer heldenhaft.
mh/vw

Dragon Wars Clue Book

Um Schmuggler, Labors, eine Zwergenhöhle und die Pilgerstadt Necropolis dreht sich alles in der Dragon-Wars Clue Book Episode V.

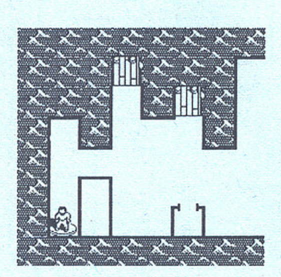
Lanactoors Laboratorium

Ich habe den Platz gesehen. Soweit ich mich erinnern kann, ist er in der Stadt der gelben Schlammkröte.

Ich glaube nicht, daß Toor diesen Platz jemals fertigstellen wird. Dieser Ort grenzt an eine fremde Dimension. Wenn Ihr zu weit in eine Richtung marschiert, kommt Ihr zurück an die Stelle, an der Ihr losgegangen seid. Das kann einem wirklich Kopfschmerzen bereiten.

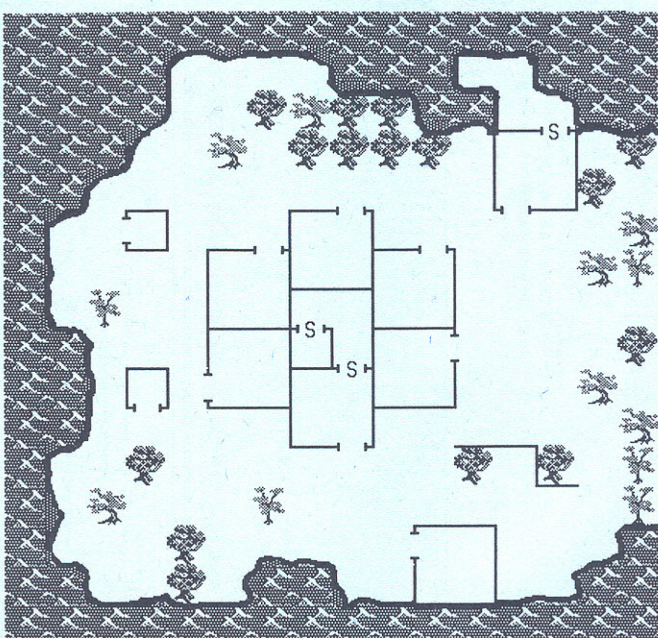
Die beste Methode hier herumzuwandern ist der "Soften Stone"-Zauberspruch. Hier befindet sich ein Ort, an dem Toor einen Eingang zur Unterwelt freigelegt hat. Wenn Ihr dieses Tor mit dem "Create Wall"-Zauber verschließt, wird

Bridge of Exiles



Old Dock

Snakepit



der Nachschub an Monsterhorden unterbunden.

Toor hortet alle seine Wertgegenstände in einem einzigen Raum. Ihr könnt diesen Raum erreichen, indem Ihr nach Südwesten, Nordosten, Nordwesten oder Südosten marschiert. Es gibt keinen besonders guten Weg, diesen Raum zu finden. Geht einfach in eine Richtung los und seid zuversichtlich. Ihr kommt schon dorthin.

Es sei denn, Ihr lauft in eines von diesen Wasserlöchern. Aber das beste ist, nicht darüber nachzudenken.

— Instep

Smugglers Cove

Arr... für Euch mag es ein Schmugglernest sein, aber ich nenne es mein Zuhause, und meine Besatzung nennt es Piratennest. Wir achten nicht besonders auf Besucher, wenn Ihr uns also an der Nordküste von Quag findet, erwartet keine besondere Hilfsbereitschaft von uns.

Nur Geldstücke können unsere salzigen Herzen erweichen, und Bürokratie ist unsere Sprache. Bietet genügend Geld, und eventuell erhaltet Ihr ein freies Mahl und eine Passage nach Necropolis. Was immer Ihr auch tut, bleibt weg von der südlichen Tür. Es sei denn, Ihr wollt Eure Fähigkeit zu schleichen an Davy Jones Kammer ausprobieren.

— Long John Ugly

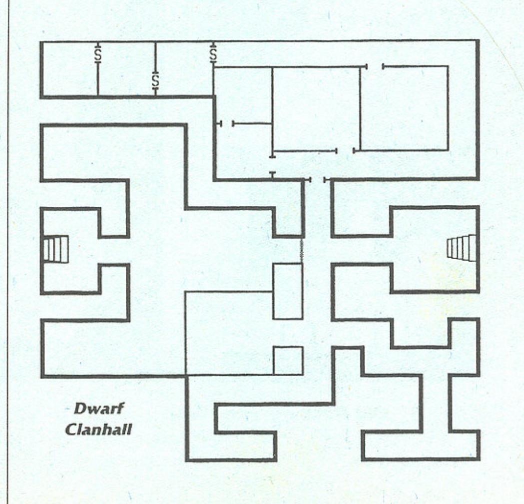
The Necropolis

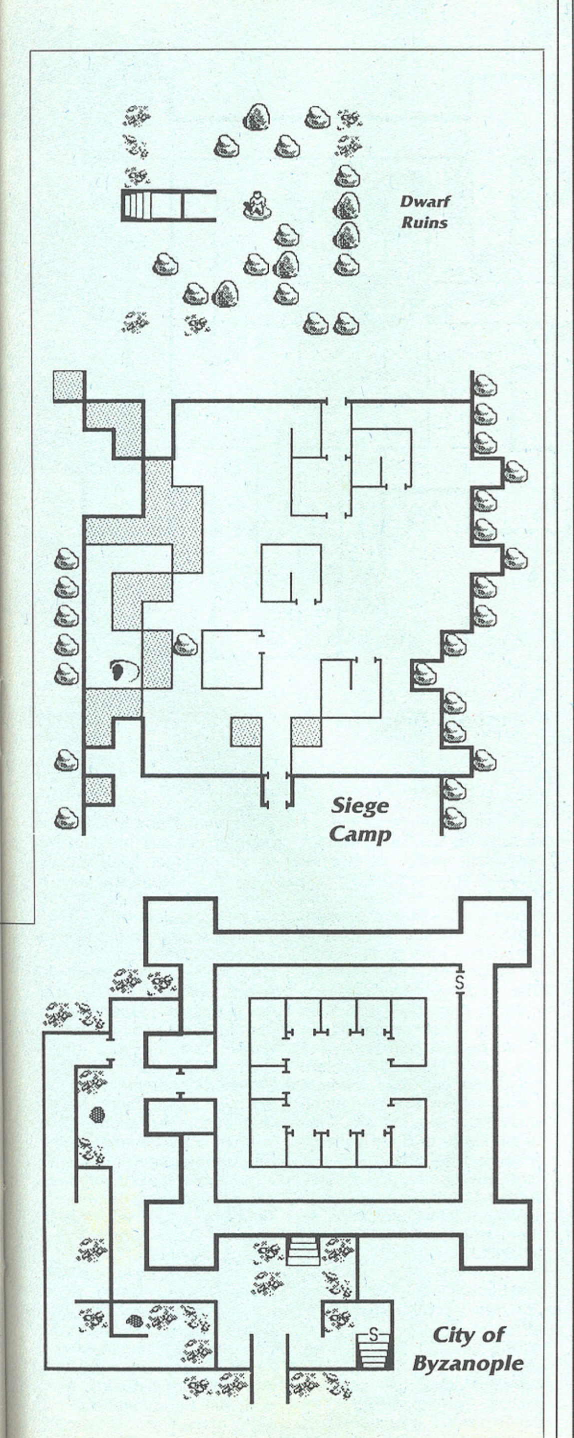
Bekommt nun bloß keinen falschen Eindruck. Irkalla ist zwar Königin, aber ich bin nicht ihr Gemahl. Manchmal macht mich die Unterwelt richtig krank, das ist alles. Niemand wirft mich dort hinaus. Habt Ihr das verstanden? Es macht mich nur krank.

Ich habe einen kleinen Sommersitz, genannt Necropolis. Es ist voller toter Typen und gut für eine paar Lacher. Ein paar besonders grimmige Wachen beschützen den Eingang zu meinem Palast. Geht weiter und bringt sie um — dafür sind sie schließlich da.

Mein Hinterhof ist voller Untoter. Sie alle wollen mich sehen, aber ich bin ein vielbeschäftigter Mann. Sie werden glücklich sein, Euch zu unterhalten. Wenn Ihr Glück habt, findet Ihr den geheimen Eingang zu meinem Palast. Aber Ihr werdet sicher vorher von ihnen getötet werden. Und dann seid Ihr nicht mehr so lästig.

Ich habe angeordnet, den östlichen Gästeflügel meines Palastes zu säubern. Dieser Ort ist voller Spinnweben. Ich sollte die Spinnen dort einfach ausräuchern, aber das erscheint mir zu grausam. In dem östlichen Flügel befindet sich ein Teleporter, den ich schon seit Urzeiten nicht mehr benutzt habe. Es befindet sich ebenfalls auf meinem Besitz ein Eingang zur Unterwelt. Dieser führt aber nur zur Quelle




Dwarf Ruins
Siege Camp
S
S
City of Byzanople

der Seelen. Dies ist ein öder Ort, es sei denn, Ihr wollt jemanden von den Toten zurückholen. Wenn Ihr dieses versucht, solltet Ihr in der "Arcane-Lore" besonders versiert sein.

Tretet mir bloß nicht unter die Augen, ohne einen starken rechten Arm, einen noch stärkeren Magen und ohne viele Pilze.

Hier hab' ich noch was für Euch! Spielt Eure Karten richtig aus, und ich könnte der Schlüssel zu Eurem Abenteuer werden.

Und nun verschwindet aus meinem Blickfeld!

— Nergal

Old Dock

Es gab einmal eine Zeit, da war richtig was los an diesem Dock. Das war aber vor Namtar und dem Krieg. Dies war nicht nur der einzige Hafen, der Lansk mit der Insel des Königs verbunden hat. Es war ebenso der wichtigste Punkt für Reisen nach Nisir.

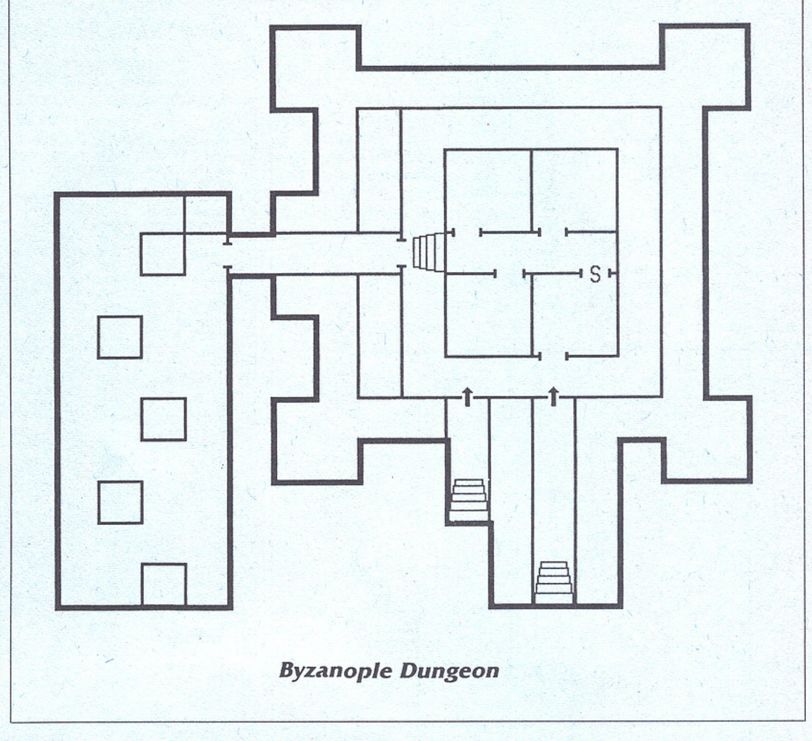
Nun ist der Verkehr zu einem Rinnsal verkümmert. Es wird immer noch eine Passage nach Lansk angeboten. Der Preis hierfür ist aber sehr hoch. In Gedenken an die alten Traditionen werden ordentlich gekleidete Pilger kostenlos nach Nisir übergesetzt.

— Wiggly Warmflash

Bridge of Exiles

Früher war dies eine Kolonie von Leprakranken, dieser kleine Landzipfel an der westlichen Ecke der Königsinsel. Auf einigen Karten ist dieser Ort als Insel der Verdammten eingezeichnet, aber heute ist dieser Platz bekannt als der Sitz der Schlangengrube, Namtars Straflager für geisteskranke Kriminelle. Die Insel kann über eine Brücke erreicht werden, die vom Hauptland herüberreicht. Die Brücke erlaubt die Reise nur in eine Richtung. Diejenigen, die zur Schlangengrube hinübergehen, kehren nicht auf dem gleichen Weg zurück.

In der letzten Zeit hat Namtar viele hierher ins Exil geschickt, die mit ihm nicht einer Meinung waren. So können einige Fleckchen der Weisheit hier gefunden werden. Im Zentrum der Dorfhütten befindet sich eine geheime Kammer. Dies ist die Wohnstatt des wichtigsten Einwohners der Insel. Hier verbringt König Drake von Kingshome seine letzten Tage, nachdem Namtar ihn hierher verbannt hat.



Byzanople Dungeon

Die westliche Küste der Insel ist als Giftstrand bekannt. Manchmal werden hier interessante Gegenstände angespült.

In dem Dorf könnt Ihr unter anderem "Fresh Pine" finden. Dies ist aber nur nützlich, wenn sich ein Druide unter Euch befindet. Wenn Ihr einen alten Mann entdeckt, der vor einer Tür sitzt und Euch den Zutritt verweigert, zeigt ihm das "Pine" und tut ihm einen Freundschaftsdienst.

Ihr werdet hier das erste Mal auf Diener des Königs treffen.

Dwarf Ruins & Clanhall

In einem verwüsteten Teil der Königsinsel werdet Ihr sicherlich auf eine alte, früher herrliche Zwergenstatue treffen. Die Statue starrt in einen Tunnel, der sich im Felsen befindet. Leider kann in dem Felsen keine Tür oder ein Zugang gefunden werden. Die Zwerge sind Feinde des Bösen und sind alle von Namtar hinweggefegt worden.

Der Eingang zur Stammeshalle wird solange versiegelt bleiben, bis die Statue wieder hergestellt worden ist. Irgendwo in Dilmun werdet Ihr ein Paar Jadeaugen finden, die genau in die Statue passen. Namtar versenkte die Augen in dem Ozean, aber ich hoffe, daß ein Fischer oder eine Pirat sie eines Tages finden wird.

Sagen behaupten, daß mein Volk von einer schrecklichen Gefahr bedroht worden ist, und das, bevor Namtar erschien. Ein fürchterliches Monster wurde in den Zwergenminen entdeckt... ein Monster, das meine Leute in Stein verwandelte. Es wird erzählt, daß der richtige Zauberspruch die steinernen Herzen meiner Leute erweichen kann, und dies ist sicherlich heute mehr wahr denn je. Solltet Ihr jemals Zugang zur Stammeshalle erhalten, seht Euch vor dem Monster vor, das hier im Dunkeln herumschleicht.

Seid gewarnt, daß Zwerge, auch wenn der Stamm nicht mehr zusammenhält, sehr bedachte Leutchen sind. Ihre Schätze sind gut versteckt und werden immer noch bewacht. Das bessere wird sein, die Zwerge von ihrem Schicksal zu befreien, als aus ihrer Not Profit zu schlagen. Auf diesem Wege werdet Ihr beides gewinnen — die Freundschaft der Zwerge und deren Schätze.

Eingeschlossen hinter einer unzerstörbaren Wand aus Glas, im Herzen der Stammeshallen, werdet Ihr das Feuer einer magischen Schmiede finden. In früheren Tagen kamen große Schätze aus dieser Schmiede, nun ist der Schmied verstummt. Die Schmiede kann nicht von der Stammeshalle erreicht werden — Ihr müßt die Feuer der Unterwelt durchqueren, um hierher zu gelangen. Es war ein Zwerg, der das Schwert der Freiheit schmiedete, und vielleicht wird es eines Tages zurückkehren.

— Josephina

In der nächsten Ausgabe der *POWER PLAY* geht's weiter mit der vorletzten Folge des Dragon Wars Clue Books. Wir besuchen die Stadt Byzanople samt passendem Labyrinth, das Heim des Königs, Freeport, die Scorpionbridge und die magische Universität.

mh/vw



GAME BOY



SUPER FAMICOM

SEGA MEGA DRIVE

GAME GEAR

AMIGA

MS-DOS

ECS Vertriebs GmbH **Versand & Laden**

8000 München 80 · Rosenheimer Str. 92a
Tel.: 089-4 48 93 89
Fax.: 089-48 37 57

7000 Stuttgart · König-Karl-Str. 69

2800 Bremen 1 · Birkenstr. 44
Tel.: 04 21-30 23 45

6595 Mainz/Gustavsburg · Darmstädter-Landstr. 83
Tel.: 0 61 34-5 33 99

2000 Hamburg 54 · Kieler Str. 421
Tel.: 040-54 30 10

1000 Berlin 44 · Emserstr. 33
Tel.: 030-6 25 30 30

4700 Hamm 1 · Wilhelmstr. 25
Tel.: 0 23 81-2 60 34

4130 Moers 1 · Homberger Str. 72 a
Tel.: 0 28 41-17 01 50

8260 Mühldorf · Ledererstr. 7
Tel.: 0 86 31-1 59 12

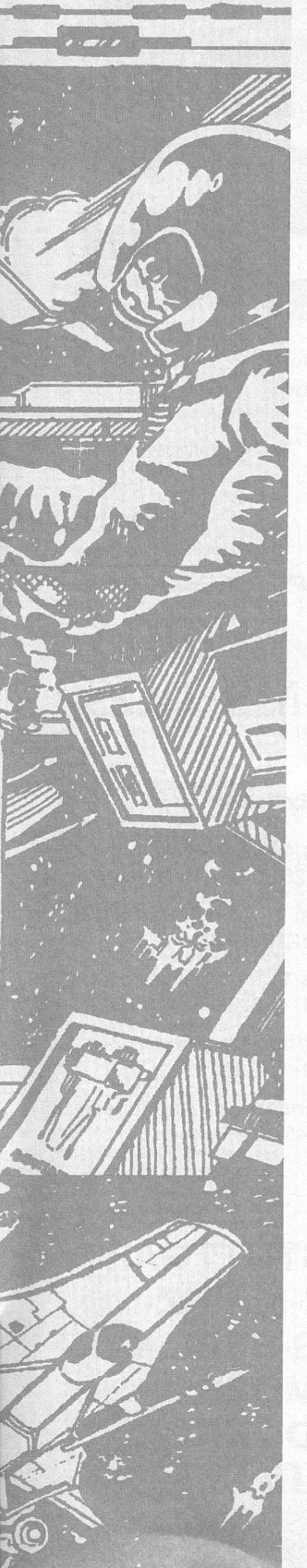
A—6020 Innsbruck · Andechsstr. 85
Tel.: 05 12-49 26 26



...ist megastark!

MÜNCHEN-STUTTGART-BREMEN-MAINZ-HAMBURG-BERLIN-HAMM-MOERS-MÜHLDORF-ÖSTERREICH

Händleranfragen erwünscht!



DER COM

Seit "Wing Commander" kennt jedermann Chris Roberts. *POWER PLAY* plauderte mit Origins Creative Director und Starprogrammierer über Raum, Zeit, Katzen und Software-Regie.

Zuerst programmierte er unbekannte Titel wie "Wiz Adore", "Match Day" oder "Stryker's Run". Dann emigrierte er in die USA und fing an, bei Origin zu arbeiten. Dort begann sein Aufstieg: Zuerst kam "Times of Lore", dann "Bad Blood"; mit "Wing Commander" schlug er alle Konkurrenten aus dem Feld.

Origin-Vizepräsident Richard Garriott, sonst selten um ein Wort verlegen, war sprachlos, als er das erste Demo von "Wing Commander II" zu sehen bekam. Er kam gerade von einem Skiurlaub zurück, sah das Demo zum ersten Mal und stand mit offenem Mund vor dem Großbildschirm. Er zog mich beiseite und meinte: "Von Chris wird man noch eine Menge hören. Wenn der Junge weiter so abdampft, wird er in ein paar Jahren Filme machen, das verspreche ich Dir." Ich entführe Chris auf ein Interview in das Messerestaurant, vor dem sich 25 Japaner um das letzte belegte Brötchen balgen. Nachdem die Softdrink-Lage geklärt ist, frage ich Chris nach dem Demo, das seinen Boß so beeindruckte.

CHRIS ROBERTS: Wegen dem Ding habe ich die letzten 72 Stunden nicht mehr geschlafen. Ich mußte es für die Show fertigkriegen — Adrenalin total. Nein, ich bin nicht müde, aber wenn ich mich jetzt hinlege, wache ich erst eine Woche später auf.

POWER PLAY: Wie schreibt man einen Knüller wie Wing Commander?

CHRIS ROBERTS: Ich wollte immer das beste Spiel für einen bestimmten Computertyp schreiben. Aber je länger ich in diesem Geschäft war, desto mehr dämmerte es mir. Die Käufer wollten nicht das beste Spiel für den Apple II, sie wollen sagen: "Das ist das Beste, das ich je gesehen habe."

Bei Wing Commander sagte ich mir: "Vergiß die Hardware. Vergiß, daß das Ding auch auf 2-Farben-CGA mit 12 KByte RAM auf einer Floppy laufen muß. Schreib einfach das beste Spiel der Welt." Ich fing vor zwei Jahren an — damals hatte kaum einer 386'er. Erfreulicherweise hat heute jeder in Amerika einen schnellen PC. Ich wüßte nicht, was ich ohne 386er oder Soundkarten oder VGA gemacht hätte.

POWER PLAY: Wird es Wing Commander für den Amiga geben?

CHRIS ROBERTS: Ja.

POWER PLAY: Besteht nicht die Gefahr, daß das Spiel zu langsam wird?

CHRIS ROBERTS: Ich finde es traurig, wenn die Vorzüge eines Computers nicht ausgereizt werden. Um Wing Commander auf den Amiga zu konvertieren, werden wir Anpassungen machen müssen. Der Amiga ist eine gute Spielemaschine, aber der PC macht einige Dinge einfach besser — man denke nur an Flugsimulationen. Der Amiga hat dafür Sprites, Scrolling, Sound. Wenn ich ein Spiel für PC entwickle, denke ich nur daran, wie ich es für einen PC möglichst gut hinbringe, andere Maschinen interessieren da gar nicht.

POWER PLAY: Wie lange hast Du für Wing Commander gebraucht?

CHRIS ROBERTS: Ich habe Januar 1989 begonnen; veröffentlicht wurde es am 27. September 1990. Das sind 1½ Jahre und 77 "Mann-Monate"; ich habe ja nicht alleine daran gearbeitet.

POWER PLAY: Wie geht Ihr vor, wenn Ihr so ein umfangreiches Projekt habt?

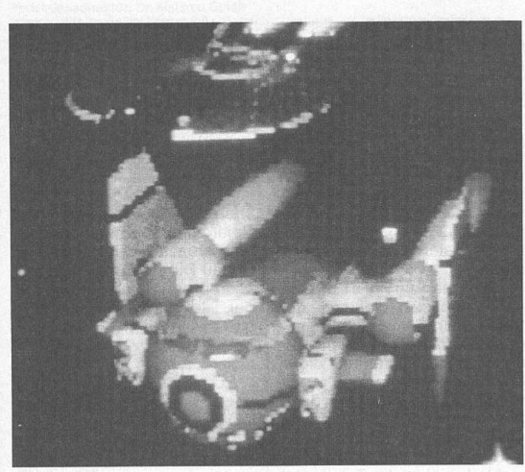
CHRIS ROBERTS: Es ist, als wollten wir einen Miniaturfilm drehen. Wir schreiben ein Storyboard, planen Szenen, entwerfen Charaktere. Ich will interaktives Kino auf dem PC machen. Ich will, daß Du der Star bist und daß Du tun kannst, was Du willst. Nichts auf dem Bildschirm darf darauf hindeuten, daß man sich in einem Computerspiel befindet.

POWER PLAY: Apropos Kino: Worum soll es in Wing Commander II gehen?

CHRIS ROBERTS: Die Geschichte spielt sieben Jahre später. Die Flotte bekommt den Befehl, die Kilrathis in einer entscheidenden Schlacht anzugreifen. Du warst derjenige, der die Patrouille flog, um zu sehen, ob sich noch Feinde im Sektor befinden. Alles war sauber, also wurde der Angriff gestartet. Doch wenn Ihr am Zielpunkt ankommt, ist kein Gegner da. Ihr hetzt zurück zur Tigers Claw — und findet nur noch die Trümmer der Station. Jeder beschuldigt Dich, daß Du nicht aufgepaßt hast.

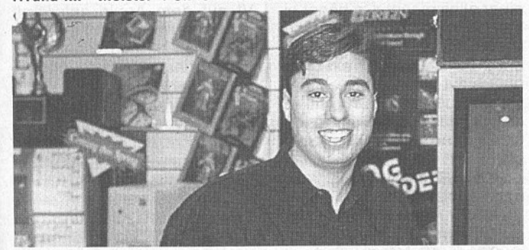
Was wirklich geschah: Die Kilrathis haben das erste Mal ihren Tarnmechanismus eingesetzt. Merkwürdigerweise verschwindet auch noch der Flugrecorder von Deinem Schiff, so daß es überhaupt keinen Beweis mehr gibt, daß Du unschuldig bist.

Du kommst vor ein Kriegsgericht. Sie haben nicht genug Beweise gegen Dich; aber Du



Die Schöpfung (Bildschirmfoto von "Wing Commander II")...

...und ihr "Meister": Chris Roberts in voller Pracht



MANDER

wirst in einen stinklangweiligen Sektor versetzt. Die ersten Kämpfe sind einfache Schlachten gegen Piraten, doch dann kommst Du zur Concordia in dem Enigma-Sektor — und jetzt wird's heiß. Denn dort sind die Kilrathis; dort sind jede Menge Jumppoints, die heiß umkämpft werden. Die Kilrathis wollen diesen Sektor übernehmen und arbeiten mit allen Mitteln. Sie haben Überläufer als Spione in Deine Gruppe geschleust, so daß Du nicht weißt, wer mit Dir kämpft und wer darauf aus ist, Dir einen über die Schutzschirme zu brennen. Dort triffst Du auch auf Angel, die fest an Deine Unschuld glaubt. Und dann ist da noch Maniac. Der hat sich inzwischen zum Fernsehstar gemausert und gibt fürchterlich an. Das war das Schöne an Wing Commander: Jeder kennt die Figuren und fühlt mit ihnen.

Beim ersten Teil wußten wir nicht, ob diese Art von Spiel überhaupt ankommen würde. Also legten wir weniger Wert auf detaillierte Intelligenz der Wingmen oder der Geschichte. Jetzt haben die Personen unterschiedliche Ziele und Motivationen. Vielleicht wird es sogar eine Liebesgeschichte geben, wer weiß? Wir werden den Spieler miteinbeziehen: Er soll nicht nur Knöpfchen drücken, sondern mitfühlen.

POWER PLAY: Der Aufbau von Wing Commander war sehr clever. Wie hast Du diese "Baumstruktur" hinbekommen?

CHRIS ROBERTS: Wir merkten beim Testspielen, daß es frustrierend war, immer an einer Mission zu scheitern. Also versuchten wir, das so dynamisch wie möglich zu halten. Im richtigen Leben hat man auch nicht die Möglichkeit, alles dreimal zu machen.

Die meisten Spieler sind solche "Mißerfolge" nicht gewöhnt. Sie beißen sich lieber solange an einer Mission fest, bis sie gelöst ist. So entgeht ihnen aber eine Menge: Das Spiel macht auch Spaß, wenn man nicht jeden Kilrathi abgeschossen hat. Man sieht sogar weniger Missionen, wenn man versucht, der Beste zu sein. Das Wichtigste ist doch, da draußen zu überleben!

POWER PLAY: Was gibt's sonst noch für Änderungen?

CHRIS ROBERTS: Erst einmal wird es mehr Kampfflieger geben, darunter auch große Bomber, in denen man zwischen den Stationen hin- und herschalten kann.

Wing Commander war sehr strukturiert. Es gab die Bar, die Baracken, den Briefing Room — das war's dann. Wing Commander II wird in unterschiedlichen Räumen spielen. Wenn man von einer Mission zurückkommt, kann es passieren, daß man mit einem Mechaniker im Hangar spricht. Oder man trifft Iceman beim Commander. Oder hält mit Paladin im Kommandozentrum ein Schwätzchen. Oder hebt mit Angel einen an der Bar — was die Geschichte braucht, bekommt sie auch.

POWER PLAY: Wird das Programm nicht gigantisch groß?

CHRIS ROBERTS: Wir hoffen, das Spiel auf vier High Density Disks unterzubringen. Damit wäre es 33 Prozent größer als der erste Teil. Wenn Du digitalisierte Sprache hören willst, wird das ein paar zusätzliche Megabytes verbraten. Wir werden wahrscheinlich einen Coupon in die Packung legen. Schickt man ihn ein, bekommt man die restlichen Disketten. Wir wollen Sprache für alle Spiele — je mehr, desto besser.

POWER PLAY: Hast Du eine Katze?

CHRIS ROBERTS: Nein.

POWER PLAY: Magst Du Katzen?

CHRIS ROBERTS: Ich hasse die Katze meiner Freundin. Es ist eine Siamkatze. Das sind die mit den langen Haaren, die überall in der Wohnung herumfliegen — ich bin allergisch auf Katzenhaare. Ich habe meine Freundin vor die Alternative gestellt: entweder die Katze oder ich. Sie hat sich für die Katze entschieden (lacht). Nein, ganz so schlimm ist's nicht, aber die Katze macht mich ziemlich fertig.

Einer der Gründe, warum ich Katzenwesen als feindliche Rasse ausgesucht habe, waren die Bücher von Larry Niven und die Attitüde von Katzen. Ich wollte eine noble Rasse, die sehr kriegerisch ist, aber auch elitär. Sie sehen in den Menschen Sklaven, die ihnen untergeordnet sind — ein wenig wie die japanische Mentalität im zweiten Weltkrieg, dieser Samurai-Typ. Katzen waren das, was darauf am besten auf die Charaktere paßte.

Wir werden das entwickeln; es wird ein richtiges Katzenuniversum geben — sowas macht mir Spaß. Richard hat sein Britannia, es ist sehr schwer für ihn, von dort auszubrechen — ich kann mir noch mein eigenes Universum zusammenstellen. Wir könnten beispielsweise eine Panzersimulation schreiben, die im Kilrathi-Universum spielt — da steckt eine Menge Stoff drin.

POWER PLAY: Hast Du Elite gespielt?

CHRIS ROBERTS: Ja! Elite hat mich umgehauen! Ich habe 1984 praktisch nichts anderes gemacht. Ich war sogar "Elite"; das einzige, was ich nicht gefunden habe, war das Riesenschiff, das in der Anleitung erwähnt wurde. Es gab die wildesten Gerüchte, aber ich habe es nie zu sehen bekommen.

Ich hatte eine ähnliche Idee, doch dann kam Elite und war um so viel besser. Ich wollte eine Zeit lang Wing Commander mit einer Wirtschaftssimulation verbinden, doch das wäre



zu ähnlich geworden. Also habe ich mich für die "Top Gun"-Variante entschieden.

POWER PLAY: Gibt's etwas Verborgenes im Spiel?

CHRIS ROBERTS: Ja, es gibt einen Cheat Mode, den verrate ich aber nicht. Ich wünschte, wir hätten mehr Gags im Spiel. Aber es ist schon hart genug, so etwas zu programmieren, so daß uns für diese netten Dinge kaum Zeit bleibt.

POWER PLAY: Hast Du überhaupt noch Zeit für andere Ideen?

CHRIS ROBERTS: Bei Wing Commander war ich "Director". Ich setzte mich mit den Beteiligten zusammen und sagte Ihnen "Heute arbeitest du an dieser Routine, du holst Kaffee und du zeichnest heute diese Grafik". Das wird jetzt nicht mehr so sein: Ich werde die Projektleitung jemand anderem übertragen.

Dann mache ich mich an ein 3-D-Kampfsystem für ein Spiel, das im Herbst erscheinen soll. Es wird Polygone benutzen — für eine Landschaft sind Bitmap-Grafiken ziemlich ungeeignet. Es wird cool wie eine Bitmap-Landschaft aussehen, aber trotzdem die Polygon-Technik verwenden.

Na gut, etwas mehr kann ich Dir verraten: Wir wollen einen Auto-Kampf-Simulator mit dieser Technologie programmieren. Das Problem mit allen Autorennspielen: Ich habe nie das Gefühl, wirklich in einem Auto zu sitzen. Ich selber habe einen netten kleinen Sportwagen...

POWER PLAY: Welchen?

CHRIS ROBERTS: Einen Porsche 944 Turbo. Weiß und schnell.

POWER PLAY: Kannst Du den überhaupt ausfahren? Hier lauern doch an allen Ecken und Enden Polizisten mit einem großen Block voller Strafzettel...

CHRIS ROBERTS: Ich habe auch schon eine Tonne Strafmandate wegen Geschwindigkeitsübertretung kassiert. Das hat mich mein Porsche gelehrt: Beschleunigung spürt man im Magen — an einem Computer spürst Du höchstens einen schmerzenden Hintern vom vielen Sitzen. Man hat kein Feedback. In Test Drive III, das sehr gut aussah, hatte ich bei 60 Stundenkilometern Probleme, das Ding zu steuern. Es macht keinen Spaß, mit dem Computer zu kämpfen, wer die Kontrolle behält.

POWER PLAY: Schaffst Du es denn, im Zeitplan zu bleiben?

CHRIS ROBERTS: Meistens. Wir haben es wirklich geschafft, Wing Commander pünktlich rauszubringen. Ultima VI war 20 Tage zu spät, Savage Empire war 20 Tage zu spät — das geht noch. Ultima V war schrecklich, da hingen wir ein halbes Jahr zu spät dran. Das passiert uns aber nicht mehr.

Wenn man ein Spiel schreibt, kann man sich nicht mit der 9-bis-18-Uhr-Mentalität begnügen. Wenn man an einem großen Projekt arbeitet, und diese oder jene Routine muß zu einem Zeitpunkt fertig sein, dann passiert es eben, daß man ein paar Nächte durchschuftet und das Bett nur von außen sieht. Je näher der Termin der Veröffentlichung rückt, desto weniger sieht man sein Bett.

Es ist ja nicht mehr so, daß einer alles macht. Da hängt eine ganze Kette von Grafikern, Programmierern und Musikern dran. Es ist hart, weil ein Computerspiel aus so vielen Elementen besteht. Man muß jedesmal das Rad neu erfinden, wenn man ein gutes Spiel schreiben will.

POWER PLAY: Was ist sonst noch geplant?

CHRIS ROBERTS: Bei Ultima VII werde ich ein wenig mitmischen. 10 MByte sind geplant — man muß ja auf Kings Quest einen draufsetzen (lacht). Es wird nur für Hard disk erscheinen. Keine Floppies mehr, keine Herculesgrafik mehr. Wir müssen den ganzen Schmarrn testen, und das hält auf. Die Leute sollen sich eine gute Grafikkarte kaufen, da haben sie mehr davon, außerdem schont's die Augen. Richard redet davon, Animationen wie in "Battlechess II" für seine Charaktere reinzubringen. Er wird das TM-Grafiksystem benutzen, das auch in Wing Commander benutzt wird.

"Alles wurde an Ultima gemessen. Das ist jetzt anders."

POWER PLAY: Sind das diese "Origin FX"?

CHRIS ROBERTS: Ja, das ist unser neues Grafik- und Sound-System. Wir haben das System für Wing Commander geschrieben. Die Introsequenz für Ultima VI wurde beispielsweise damit geschrieben. Unsere neuen Programme nutzen das voll aus. Man kann beispielsweise einen Bildschirminhalt ranzoomen und drehen — Kinkerlitzchen. Hat aber eine Weile gebraucht, das Baby zu programmieren.

1990 war ein Superjahr für Origin. Wir haben uns gesagt: "PC-Spiele mit VGA-Grafik — laßt uns das mal richtig machen". Wir wollen mit jedem Spiel eine Spitzenspiel schaffen. Qualität zahlt sich aus. Schau Dir die Lucasfilm- oder Microprose-Spiele an. Fast jeder Titel war super. Bei Origin gab es ein Problem: Alles wurde an Ultima gemessen. Das ist jetzt anders geworden.

POWER PLAY: Wie kam es dazu, vom Apple II auf MS-DOS-PCs umzusteigen?

CHRIS ROBERTS: Ich arbeitete an "Times of Lore II" und benutzte dazu VGA-Grafiken. Ich zeigte sie Richard, er war beeindruckt. Er schmiß neun Monate hin, die er Ultima VI auf dem Apple entwickelt hatte, setzte sich an den MS-DOS-PC und fing von Neuem an. Das hat sich gelohnt: Ultima VI sieht prima aus.

Noch eine Sache: Als ich zu Origin kam, arbeiteten sie noch nicht mit Grafikern. Ich war das gewöhnt und führte es bei ihnen ein. Das ist so toll: Ich kann bei dieser Firma etwas bewegen. Bei Lucasfilm ist das härter. Die haben so einen hohen Standard, daß man die Größen nur imitieren kann, wenn man anfängt, dort zu arbeiten.

POWER PLAY: Was machst Du lieber: Programmieren oder innovative Ideen ausdenken?

CHRIS ROBERTS: Ich habe Spaß daran, die Projekte weiterzutreiben. Ich mag es, mit Leuten zu arbeiten. Ich kann ganz gut programmieren, aber meine Stärke liegt darin, die Mitarbeiter dazu zu bringen, ihr Bestes zu geben.

Ich bin von Resultaten abhängig. Wenn ich programmiere, tue ich das nicht, weil ich die Maschine so toll finde, sondern weil ich etwas damit erreichen will. Ich habe das große Bild immer im Kopf und verliere mich selten in Details. Deshalb bekomme ich selten Schwierigkeiten mit meinem Zeitplan. Regisseur — das ist wohl das Wort.

Das Interview mit Chris Roberts führte Anatol Locker.

Impressum

Herausgeber: Carl-Franz von Quadt, Otmar Weber

Redaktionsdirektor: Dr. Manfred Gindle
Chefredakteur: Anatol Locker (al) — verantwortlich für den redaktionellen Teil
Stellvertretender Chefredakteur: Martin Gaksch (mg)
Redaktion: Michael Hengst (mh), Winfried Forster (wi), Volker Weitz (vw)
Producer: Ulrike Peters (up)
Redaktionsassistenz: Susan Sablowski (289)
Freier Mitarbeiter: Heinrich Lenhardt (hl)

So erreichen Sie die Redaktion: Assistenz 089/4613289, Fax 089/46135046

Alle Artikel sind mit dem Kurzzeichen des Redakteurs oder mit dem Namen des Autors gekennzeichnet.

Manuskripteinsendungen: Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, muß dies angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Markt & Technik Verlags AG herausgegebenen Publikationen. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen.

Verlagsleitung: Wolfram Höfler
Operation Manager: Michael Koeppe

Art-director: Friedemann Porscha
Layout: Bernd Wiehl (Cheflayouter), Rolf Boyke, Christine Baumkirch
Titelgestaltung: Pit Hinze
Bildredaktion: Sabine Tennstaedt, Roland Müller (Fotografie)
Titel: Agentur Luserke

Anzeigendirektion: Jens Berendsen
Anzeigenleitung: Hans W. Cada (894) — verantwortlich für Anzeigen

Anzeigenverwaltung und Disposition: Patricia Schiede (172), Christopher Mark (421)

Anzeigenpreise: Es gilt die Anzeigenpreisliste von POWER PLAY Nr. 3 vom 1. Januar 1991.

Anzeigen-Auslandsvertretungen:
England: F. A. Smyth & Associates Limited 23a, Aylmer Parad, London, N2 OPQ, Telefon: 0044/1/3405058, Telefax: 0044/1/3419602
Israel: Baruch Schaefer, Haeshel-Str. 12, 58348 Holon, Israel, Tel. 00972/3/5562256
Taiwan: Aim International Inc. 4F-1, No. 200, Sec. 3 Hsin-I Rd. Taipei, Taiwan, R.O.C. Tel. 00886/2/7548631/633, Fax: 00886/2/7548710.

Auslandsrepräsentation:
Schweiz: Markt & Technik Vertriebs AG, Kollerstr. 37, CH-6300 Zug, Tel. Bücher, Zeitschriften, Home-Computer-Software: 042-440550, PC-Software: 042-440660, Fax: 042-415770
USA: M & T Publishing, Inc: 501 Galveston Drive, Redwood City, CA 94063; Tel. (415) 366-3600, Telex 752-351
Österreich: Markt & Technik Ges. mbH., Große Neugasse 28, A-1040 Wien, Tel. 0222/5871393, Telex 047-132532

Erscheinungsweise: »POWER PLAY« erscheint monatlich

Vertriebsdirektor: Uwe W. Hagen
Vertriebsmarketing: Robert Riesinger (703)

Vertrieb Handelsauflage: Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel) sowie Österreich und Schweiz: ip Internationale Presse, Ludwigstraße 26, 7000 Stuttgart 1, Telefon (0711) 61966-0

Verkaufspreis: Einzelhefte DM 6,50

Einzelheft-Bestellung: Markt & Technik Leserservice, CSJ Postfach 140220, 8000 München 5

Abonnement-Bestellung und -Service: POWER PLAY Abonnement-Service Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft, Hans-Pinsel-Str. 2, 8013 Haar b. München.
Jahresabonnement Inland DM 69,90 frei Haus inklusive MwSt.
Jahresabonnement Ausland DM 84,– frei Haus per Normalpost
Telefon 089/4613-368

Zuschläge für Luftpostsendungen in Ländergruppe 1 (z.B. USA) um DM 35,–, in Ländergruppe 2 (z.B. Hongkong) um DM 50,–, in Ländergruppe 3 (z.B. Australien) um DM 65,–.
POWER PLAY erscheint monatlich (12 Ausgaben im Jahr).

Produktionsleitung: Technik: Klaus Buck (180), Wolfgang Meyer, stellvertr. (887); Herstellung: Otto Albrecht (917)

Druck: E. Schwend GmbH + Co. KG, Schmollerstr. 31, 7170 Schwäbisch Hall.

Sonderdruck-Dienst:
Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge sind in Form von Sonderdrucken zu erhalten. Anfragen an Reinhard Jarczok, Tel. 089/4613-185, Fax: 4613-774

Vorstand: Otmar Weber (Vors.), Bernd Balzer

Direktor Zeitschriften: Michael M. Pauly

Anschrift für Verlag, Redaktion, Vertrieb, Anzeigenverwaltung und alle Verantwortlichen:
Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft, Hans-Pinsel-Straße 2, 8013 Haar bei München, Telefon 089/4613-0, Telex 522052

Telefon-Durchwahl im Verlag:
Wählen Sie direkt: Per Durchwahl erreichen Sie alle Abteilungen. Sie wählen 089-4613 und dann die Nummer, die in Klammern hinter dem jeweiligen Namen angegeben ist. Die Redakteure sind montags zwischen 15 und 17 Uhr unter der Durchwahl -289 zu erreichen.



Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW), Bad Godesberg.
ISSN 0937/9754

INSERENTENVERZEICHNIS

Alt 73
Atari 11

Bachler 10
Berry 73
Bomico 2, 13, 31, 35, 37, 117, 119, 129, 133, 141, 150
Boyd 79

Computermarkt Münster 27
Compy Shop 84
Crystal Soft 27
CWM 85

Dynatec 123

ECS 93

Fantasy 90
Flashpoint 54
Four Systems 54
Funny Software 33
Funsoft 91
Funtastic 50

Galaxy 87
Game Play 85
Gamesworld 65
German Design Group 69
Gnadenlos 51
Gross-Elektronik 49

HAMO 71
Heidak 76/77

International Software 69

Joysoft 37

Karosoft 112
Kingsoft 7
Kranz 35

Lifetimes 103

Magic Games 117
Markt & Technik Buchverlag 35, 41
MN-Hobbysoft 79
MR-Soft 69
Müller 73

Okay Soft 84

Reemtsma 149
Reiser 117
Richartz 99
Rushware 23

Schindler 117
Schneider & Hamann 27
Software Maniacs 79
Stöger 84

Top 4 85

United Software 29

Westfalenhalle 55
Wial 47

Zillesoft 48



POWER PLAY CONTACT

Wollen Sie einen gebrauchten Computer verkaufen oder erwerben? Suchen Sie Zubehör? Haben Sie Software anzubieten oder suchen Sie Programme oder Verbindungen? Der Power Play-Contact bietet allen Computerfans die Gelegenheit, kostenlos eine private Kleinanzeige mit bis zu 4 Zeilen Text in der Rubrik Ihrer Wahl aufzugeben. Und so kommt Ihre private Kleinanzeige in den Power-Play-Contact der **Juli-Ausgabe** (erscheint am 14.06.91): Schicken Sie Ihren Anzeigentext bis zum 6. Mai '91 (Eingangsdatum beim Verlag) an Power Play. Später eingehende Aufträge werden in der **August '91-Ausgabe** (erscheint am 12.07.'91) veröffentlicht.

Am besten verwenden Sie dazu den vorbereiteten Coupon auf Seite 106.

Bitte beachten Sie: Ihr Anzeigentext darf maximal 4 Zeilen mit je 40 Buchstaben betragen.

Der Verlag behält sich die Veröffentlichung längerer Texte vor. Kleinanzeigen, deren Text auf eine gewerbliche Tätigkeit schließen läßt, sowie Anzeigen unter Postlagernummern werden nicht veröffentlicht.

AMIGA

Verk./tausche: Larry 2, Con. of. Ca., Sp. Quest 3, Falcon, Kick Off, Elvira, Operation Stealth, Manhunter, Transworld, Preise zw. 35 - 45 DM. Matthias Dietrich, Tel. 0221/4785958

Verk. Chase H. Q. 35 DM u. Clown o. Mania 35 DM, Tel. 0251/316304

Suche für Amiga Starflight, Might and Magic 2 + Buck Rogers. Biete Emlyn H. Soccer, Ultima 5 + Indianapolis 500. Andreas Frank, Tel. 05251/34810

Verk. Powermonger-Orig. Preis 40 DM, Tel. 02586/295

Suche orig. Shoot'em up Constr.-Kit mit Anl. Angeb. an: Tel. 07366/7563, Torsten, 16 - 18 Uhr

Verk. Drucker für Amiga bzw. C64 für 200 DM, Cornerlia Köllner, Seestr. 7, 2308 Pohnsdorf

Verk. Orig. Games für den Amiga (Monkey Islands, Operation Stealth, Lost Patrol etc.).Keckeis, Drususg. 2, A-6900 Bregenz, Tel. 0043/557445927

Suche Flugsim. Falcon MD-II, A-10, Tank Killer, Flight of the Intruder, Wings Chuck Yeager ATF 2.0, Tel. 06898/810389

Tausche KQ1 - 3, James Pond, M-1, Imperium, It came f., Kick Off 2, Dungeon Master gg. Simulationen u. Adventures. Tel. 089/3519444, 15 - 20 Uhr, nur Orig.

Suche Spiele für A 500: Powermonger, Sim Earth, Heroes Quest, Balance of Power, Kings Quest, Player Manager, Indy Jones (Adv.) Tel. 089/310807

Verk. Beast, Turrican, Pirates u. a. Suche RAM-Erweiterung. Martin Jorechert, O-2794 Schwerin. Luise-Meitner-Str. 9, oder Schwerin 212681

Suche Maniac M., Zak Mc Kracken, Monkey, Might and Magic II für je 35 DM, meldet euch bei: Axel, Mo. v. 16 - 18 Uhr, Di. vo. 17 - 18 Uhr und Do. 16 - 17 Uhr, Tel. 0211/216327

Tausche oder verk. Orig. wie Hard Drivin, Bio Challenge, R-Type, IK+ u. a., Tel. 089/6515245 oder 089/659443

A 500 1 MB-RAM, 20 MB-Festplatte, 2 MB Sockel, Drucker Star LC 20, Mon. 1084 S, 80 Prg., Bücher, viel Zub., 4 Mte. alt, Garantie, VB 2800 DM, Tel. 07121/43756

Verk. XT-Karte + 5,25"-LW 350 DM, Multi-I/O-Karte für XT-Karte 128 KB, Ports., Uhr, 150 DM, Handyscanner, 400 DPI, 350 DM, Wolfpack, 19 Uhr, Tel. 0511/512500

Suche Millenium 2.2-Orig. so billig wie es geht. Tel. 089/6707542, Hampp, ab 16 Uhr

Suche dringend F-16 Combat Pilot, nur Orig. Wenn möglich mit dt. Anl., zahle gut. Tel. 08382/22017

A 500 1 MB, 2. LW, Farbmon., umfangreiche Software 1400 DM, Tel. 08121/81152

Verk. für A 500 Transworld, RogerTrooper, The Last Patrol, Logo, M1-Tank, Platoon, Flugsim., II, Powerpack 4 Games, for Adventures, für je 40 DM, Tel. 09092/6872

Verk. Altered Beast, Bards Tale, Nightbreed, New Zealand Story, Barbarian II, alle 5 nur komplett für 130 DM, Tel. 07725/3488, Oliver Schwaeble

Tausche Orig. E-Motion, ASM-Hit gg. It Came 1/2, Wings, K. Game Show, Turrican, D. Lair od. Space Ace. Tel. bis nächste PP- Ausgaben 09624/1554

Suche A 500 mit oder ohne 1-MB-Erweiterung. Angeb. unter Tel. 0241/59942 in Aachen.

Suche Anleitung für Elite in dt., da Spiel in englisch. R. John, Am Spring 3, 3322 Burgdorf

Wer tauscht C64 mit vielen Spielen gegen einen Amiga 500? Schnell melden! Roland Nagel, Steuderup 47, 2342 Gelting, Tel. 04643/2810

Verk. 18 Orig. Amiga Spiele, z.B. Camelot, Space Quest 3, Dungeon Master, Faerghail, kompl. f. 350 DM. Lewchler Marcus, Klaukestr. 11, 8900 Augsburg

Suche Orig.: Dragons Lair 1, Dragons Lair 2, Escape from Ring's Castle, zahle 40 DM oder auch Tausch. Jörg Reul, Waller Ring 47, 28 Bremen, Tel. 0421/3807893

Verk. A 500, HF-Modul, Mouse, 2 Joysticks, viel Software, und Zub., alles 6 Mte. alt, zus. 900 DM, Alexander Weise, Freiligrathstr. 8, O-5300 Weimar

Suche Amiga-Tauschpartner. Frank Qulitzsch, Stahlbühlring 207, 6802 Ladenburg

Verk. Orig. Invest für Amiga für 70 DM. Tel. 04481/7984, ab 19 Uhr

Suche folgende Orig.: Maniac Mansion, Sim City, PQ2, Loom, It Came from the Desert. Tel. 06224/2549, Christian, von 17 - 19 Uhr

Suche Handels- u. Strategiespiele, z.B. Railroad Tycoon, of the Road, verk. Orig. Transworld, Reederei, Powermonger, 40 DM, 4923 Extertal, Papenweg 1, Tel. 52621882

Verk. für Amiga Pool of Rad. 40 DM, UMS 20 DM, Blasteroids 20 DM & für C64 Azure Bonds 25 DM, Ultima V 25 DM. Alles Orig. Tel. 02662/6455

Ges. Amiga 500 mit Mon. 1084 S oder 1081, 1 MB RAM, 2. LW und Drucker, Preis. um 1100 sFr. CH. Tel. 01/9480784

Suche kostengünstige Speichererweiterung (512 KB) für den Amiga. Außerdem Buch Amiga Basic. Angeb. an: Thomas Fendt, A-3621 Oberarnsdorf 39

Verk. Orig. Rainbow Islands, noch nicht gebr. für nur 50 DM. Per NN. Patrick Gruse, Untermatkt 1, 6509 Gau-Odernheim, Tel. 06733/1471

Amiga Schweiz. Verk. Midwinter, Operation Stealth, Loom, C64, Hero of Lance. CH-01/371/72/39, Andre verl.

Verk. ASM Mai/89 - Dez. 90, 70 DM, Amiga Magazin 8/9/87 - 2/91 15 DM, Amiga-Sonderh. 1 - 14, 120 DM sowie div. and. Zeitschriften. Tel. 06424/5359 ab 17 h

TNT-Orig. Amiga 40 DM, Toobin, Dragon Spirit, Hard Drivin APB, XYBots zu verk. Raum FFM Tel. 06190/1513, ab 19 Uhr

Suche zuverl. Tauschpartner. Bitte mit Liste 100 % Antwort. Auch Zeitschriften. Andreas Brandt, Alb-Schweitzuerstr. 11, Neubrandenburg O-2000

Turbo-PC-Board 8 MHz für A 2000 zu verk. inkl. 5,25" LW, div. Bücher, Lautspr. für nur 500 DM, Tel. 06443/9295, Uli, ab 17 Uhr

Verk. Amiga-Orig., leider nur gg. Vorauskasse, aber mit Anl. Liste gg. RP bei G. Conen, Forlenweg 1, 6830 Schwetzingen

Suche günstige Adventures aller Art (speziell Maniac Mansion und Monkey Island) und nette Adv.-Spieler(innen). Niels Knoop, Tel. 06173/4346, abends

Verk. o. tausche Orig.: Invest 45 DM, Second World 35 DM, tausche beides gg. Supremacy o. Powermonger. Tel. 0711/3703510, ab 17 Uhr

Verk. Amiga 500 + 512 KB Speichererw. + Commodore MPS 1000 + 2 Joysticks + TV-Mod. + Kick Off 2 + Playermanager + Greatcourts VBH 950 DM, Tel. 06132/5361

Suche billig Amiga-Games und Anwender-Soft. Besonders Strategie- Games, z.B. Conflict Europe. Schreibt an: Frank Pillibeit, Heidkamp 3, 3100 Celle

Suche Refelctions-Anwender zum Tausch von Materialien, Texturen, Szenen u. Bildern. Suche auch Bilder von Turbo-Silver. Tel. 0711/3703510, ab 17 Uhr

Suche Bilder, die mit Turbo-Silver, Sculpt 4 D, Caligari o. Reflections erstellt wurden. Suche auch Texturen u. Materialien, Tel. 0711/3703510, ab 17 Uhr

Verk. DPaint 3, Xenon 2, Barbarian, Dungeon of Drax. Suche auch zuverl. Tauschpartner, Tel. 06151/56800 Thomas

Suche Flood, Orig. mit Zub., für 40 DM, Tel. 02234/38435, Markus verl.

Suche A 500 + Farbmon., wenn möglich im Raum Bodensee-Oberschwaben. Tel. 0751/49254

User-Club für die, die ihrem C64/Amiga mehr gönnen. Monatliche Clubzeitung u.v.m., Info unter: User-Club, Römerstr. 7a, 4290 Bocholt

Tausch Champions of Krynn, orig. gg. Might & Magic 2 oder Cadaver oder Maniac Mansion. Tel. 02871/46124, ab 18 Uhr

Verk. Orig. Tennis Cup 30 DM, Summer Edition 30 DM, TV Sports Footb. 30 DM, Kick Off + Extra Time 30 DM, X-Copy Prof. u. Hardw. 40 DM, Tel. 08868/1309

Verk. Orig. 50 % unter NP: z. B. Supercars 30 DM, Sega Soccer 50 DM, Emotional 30 DM, Sport-, Wirtschafts-, Denk-, Baller-, Strategie-Spiele usw. (Neues). Michael, Tel. 0421/617837

Suche 100 % intakte Orig., wenn möglich mit Anl. PQ2, A-10 Tank Killer, Flight of the Intruder, zahle bis 35 DM, Tel. 089/7145390

Wg. Systemwechsel Verk. Orig.: Wall Str. Wizard, Great Courts, Football Manager 2, Deluxe Paint 2, Populous, TV-Sport, Basket, Kick Off 2, Microprose Soccer, Tel. 089/5234757, Peter ab 19 Uhr

Verk. Orig.: Captain Fizz 20 DM, Hollywood Poker 10 DM, Holly Poker pro 30 DM, alle zus. 50 DM. Robert Loeper, Breißgauer Str. 29 c, 1000 Berlin 38

Amiga. Suche Kontaktpartner für Amiga. Auch Tausch. Suche ältere Amiga-Magazine (6/90). A. Brandt, Alb-Schweitzer-Str., 11, O-2000 Neubrandenburg

Verk. für A 500 Champions of Krynn, 30 DM, Tel. 09525/480. Suche: günstige PD-Soft, Anrufe 14 - 21 Uhr

Verk. Powermonger, 688 Attack Sub., Imperium, je 40 DM, Back to the Future 2, Microprose Soccer und Dick Tracy je 20 DM, PD: Startrek v.T. Richter, Tel. 06761/7427

Verk. Flood f. 60 DM, The Bard's Tale 2, für 40 DM, alles Orig. Giso Barthels, Mühlhaldenweg 32, 7310 Plochingenm Tel. 07153/72598

Kaufe Amiga-Orig.-Prg., die nicht älter als 2 Jahre sind. Listen und Angebote an Wolfgang Hüber, Friedrichshofenerstr. 38, 8070 Ingolstadt

Verk. Orig. Colorado 30 DM, 007 Lizenz zum Töten 30 DM, Tel. 0201/688631

Verk. Amiga Orig., Stck. 40 DM o. Tausch, z. B. Klax, Dyter 07, Kick Off, Jack Nickl. Golf, Minigolf, Xenomorph u. a., bitte ab 19 Uhr, Tel. 02822/52415

Verk. gut erhaltenen Amiga 500 + Philips VM 8833, Farbmon. + Maus + ca. 80 Disketten + Joysticks + HB, NP 1800 VB, 1300 DM, Tel. 0641/22247

Suche Amiga 500 evtl. mit Zub. und evtl. TV-Mod., ruft an: Tel. 09943/3980, Klaus

Tausche Zak MC Kracken gg. Space Quest 3 oder gg. Police Quest 2, Tel. 05105/9521

Suche PP 5/90, zahle bis 4 DM, tausche außerdem Italy 90, Super Wonder für A 500. Suche Pirates, Tel. 06421/66419, Moritz

Suche Tauschpartner aus der Schweiz für Amiga 500. Habe über 50 Spiele im guten Zustand. Schreib doch mal mit Liste. 100 % Antwort. Erol Hertner, St. Arbogastr. 32, CH-4132 Nutteng

Kaufe alle Orig.-Prg. für Amiga + Atari ST, die nicht älter als 2 Jahre sind. Angeb. an: Wolfgang Hüber, Friedrichshafenstr. 38, 8070 Ingolstadt

Verk. KLAX, Carrier Command, E-Motion 35 DM, Indy 3 + Lös. 45 DM, Micropr. Soccer 40 DM, Battle of Britain 48 DM, alles inkl. Porto, Tel. 0221/435129, Peter

Verk. Amiga-Orig. Xenon 2, 30 DM, It came f. Desert 50 DM, Fish 10 DM u. andere. Suche orig. MIG-29 f. 50 DM u. Wolfpack 40 DM, Tel. 04105/76708

Amiga Originale! Liste gg. 1 DM RP, bei: Mirco Weißbart, Schülerbergstr. 12, 1000 Berlin 20

Verk. Orig. Kreuz-As-Poker, IndoorSports 35 DM, Emerald Mine 1, Manfront, Council, Englisch-Kurs, Erdkunde-Kurs, je 20 DM, Offenbach 6050, Berlinerstr. 86, Milovan Kristo

Suche für VB 20 DM: Sim City, Transworlds, Populous, Power M., F16-Falcon, Invest u. a., nur Orig., Tel. 06253/6527, auch gg. C64: Tel. 06253/7618

Suche Software für A 500. Liste an: Gerd Domanitzki, Nr. 1, Kleinförstchen, O-8601

Tausche: Hollywood gg. Monkey Island, biete: Zak MC Kracken, Falcon, Starglider 2, suche: Def. of the Crown, Nitro, Nuclear War, Borr. Time, Tel. 08042/8753, 17 - 20 Uhr

Verk. Orig.-Games: Falcon, Pirates, F-19, Ultima V, R-Type.... 25 - 40 DM, Tel. 0911/6588067, bis 21 Uhr

Verk. Orig.: Monkey Island 60 DM, King's Quest IV 50 DM, Conquest of Camelot 60 DM, Indy 3-Adv. 35 DM, Tel. 02374/74097

Amiga-Club Duisburg sucht Tauschpartner. Bieten neueste Software. Power-Monger, Monkey Island, Elvira dt., Tel. 0203/310918 Heiner, Tel. 0203/310576 David

Suche Tauschpartner für A 500, schreibt an: B. Finkbeiner, Speckweg 164, 6800 Mannheim 31

Verk. orig. Their Finest Hour für 45 DM, auch Tausch möglich. Tel. 0203/496718

Festplatte A590, 20 MByte, für Amiga 500 / 2000 + Spiele für VB 960 DM zu verk. Tel. 0221/831817, nach 17 Uhr

Lawless sucht zuverl. Tauschpartner für den Amiga. Ruft an: Tel. 04471/84662 oder 04471/7587, suchen Monkey Island, schreiben auch Demos.

Verk. Amiga-Orig. Powermonger, Flood, Shockware, Tie-Break, Manchester United, Pirates, jedes Game 35 DM, komplett 230 DM, Tel. 0211/400410

Verk. Orig. Powermonger 45 DM, Indy 500 45 DM, Starglider II 35 DM, Dark Side 30 DM, Hard Drivin 40 DM, BSQD Tausch. Suche Dungeon Master, Docdemo Tel. 06221/384032

Private Kleinanzeigen

AMIGA

Über 160 Disks. Alles PD. Info gg. RP vom DIM-Collection Team, Michel Mohrmann, Böhmeweg 11, 3032 Dorfmark

Suche Zak MC Kracken, Maniac Mansion, Indy-Adv. 3, Pirates und Ports of Call, zahle für je 35 DM, nur Orig. und 100 % o.k., Tel. 08536/330

Verk. Spiele, Quatus und Sietugo je 20 DM, beide 30 DM, inkl. Porto und Verp., Daniel Wittling, Dorfstr. 218, 2179 Odisheim, Tel. 04756/308

Verk. Great Courts II 50 DM und Drucker Präsident 6320 200 DM, tausche beides zus. auch gg. Mega Drive. Tel. 06564/2107

Verk. Orig.-Software, neuw. mit dt. Anl. und Quittungen: Pirates, North & South, 40 DM, Neu: Powermonger 50 DM, Rockstar 15 DM, Tel. 02244/80753

Schweiz! Verk. neueste Soft! System Zero, PF 402, CH-4153 Reinach, Tel. 061/7119089 Urs

Verk. A 500 + 3,5" + 5,25" + 1-MB-Sp. + Action Replay + Mon. + 320 Disks u.v.m., VB 1600 DM. R. Jankowski, Kranewittweg 53, A-5280 Braunau, Tel. 0043/7722/38883

Power-Play-Archivprg. mit über 800 Computerspielen v. 10/88 - 5/91, kostenlose Information bei: M. Fahss, Wilh.-Kamm-Str. 10, 5040 Brühl

Verk. ext. 3,5-Zoll-LW für Amiga. 150 DM. Verk. auch Drucker MPS 1500 für 450 DM. Ralf Rieder, Hauptstr. 10, 5488 Herschbroich

Verk. Wolfpack Orig. mit dt. Anl., 70 DM VB, Tel. 02634/5110, ab 14 Uhr

Verk. Orig. mit Anl. Kings Quest I + III je 20 DM, Leisure Larry I, Garfield 1 MB, Wintergames je 25 DM, Tel. 0721/562716

Verk. Top-Spiele: Cabal + Operation Thunderbolt + 5th Gear + Chase HQ zu je 40 DM. Tel. 06021/95307, Thomas Mehr

Suche PD-Games: Karate, Ninja, Sport-, Renn und Kriegsspiele, zahle 2 DM pro Disk. A. Kschiedel, Ahornweg 3 a, 6822 Altlussheim

Verk. Orig.-Software für den Amiga. Pirates, North & South je 40 DM, Rockstar, Ate my Hamster 20 DM, mit Quittungen und Anl. Tel. 02244/80753

A 500-Komplettsystem 1 MB, Farbmon. 1084, 3,5" LW, Drucker Star LC-10 Color, ca. 200 Disks, div. Bücher usw., NP 6000 DM, VB 3300 DM, Tel. 02202/7593

Suche Amiga-Software. Test Drive 2 und verk. Orig. Quiwi. Kai Bergmann, Zollstr. 114, 4300 Essen 11, Tel. 662853

Kaufe, verk. u. tausche Amiga-Orig. Tel. 08139/7132, Markus Hausler, Untere Dorfstr. 5, 8061 Ampermoching

Tausche, kaufe, verk. Orig.-Games m. Anl. u. Verp. Suche Cabal, W.G. Icehockey, Simulationen, Sport, Strategie, Tel. 02473/6441, ab 17 Uhr

Suche Deja Vu II, Goldrush, Loom, Op. Stealth, Future Wars, C. Bequest, Tel. 089/6122102, oder schreibt an: C. Körösy, Waldstr. 5, 8028 Taufkirchen

Suche dringend Old-Timer für Amiga von Interstel, Gone Fishing. Wer hat dieses Games? Angebote an Tel. 02404/66087, nach 18 Uhr

Kaufe Amige 500 mit Monitor, vielleicht mit Spielen. VHP: 700 - 800 DM. Tel. 05692/345, Matthias Schröder, bitte erst nach 17 Uhr

Verk. Orig. Flood 40 DM, North and South 40 DM, Coloris 35 DM, Oil -Imp. 35 DM, Great Courts II 45 DM, Manchester United 35 DM, Interpahse 35 DM, Tel. 02256/1319

Suche f. A 500: Deluxe Mule, Ultima 6, Wing Commander, Monkey Island, Ninja Remix, Turrican I + II, Lotus; für Gameboy: Bubble Bobble, F-1 Race, Tel. 04221/23123

Verk. Orig. immer Neues: CAR VUP 40 DM, Atomix 35 DM, 3D-Tennis 35 DM, Prehistoric T. 30 DM, World Ch. Soccer 50 DM, Extern 40 DM, St. Runner 30 DM-70 DM usw. + Porto. M. Schlitt, Tel. 0421/617837

Achtung! Orig. für 15 DM, Bermuda Projekt kpl. dt., Zombi, Hell Fire Attack, Ski Simulator, Magic 4, Space Harrier II, Blue Angels, zus. 80 DM, Tel. 06202/78476

Biete: Flood, Invest, Wings of Death, Z-Out u. a., suche Paradroid 90, Monkey Island, Lemmings, Xenon II, Muds u. a., Michael Wolf, 8510 Fürth, Al. Reutstr. 146

Suche preisgünstige Orig.-Spiele: Bitte sendet Listen an: Brigitte Grund, Lessingstr. 8, 4905 Spenge

Suche Tauschpartner f. Amiga. Schreibt mit Liste (100 % Antwort) an: O. Pfüller, Samerbergweg 9, 8269 Burgkirchen

Verk. Zany Golf, Better dead than Alien und Shufflepuck. Alle 3 Orig. zus. 45 DM. Tausche sie auch gg. ein neues Orig. Tel. 06421/43850, ab 17 Uhr

Verk. Amiga-Orig.: Populous, 40 DM, Starflight 40 DM, Imperium, 40 DM, Powermonger 45 DM, suche Mitspieler zu Empire. Tel. 09161/3635, Ralph

Suche Orig.: Harpoon, Gunboat, UMS II, Mig 29, Fulcrum sowie Tauschpartner für Software. Heiko Häublein, Zwirnerweg 3, 4010 Hilden, Tel. 02103/44844

Verk. Orig.: Saint Dragon, Vaxine, 40 DM, X-Out, Tetris, 35 DM, Elvira, Awesome 50 DM, Beast I + II 45 DM. Altmann Uwe, Ludwigstr. 47, 4020 Halle/Saale

Verk.: 512 K mit Uhr + Akku für WB 1.3 FP 110 DM, verk. oder tausche F18-Interceptor gg. Original (45 DM), Greetings to Alf, Ricky, Tel. 09293/7420

Suche: Pirat, Elite, F-16, Combat, North + South, Budokan, F-19, F-29, Shanghai, Bubble Bobble, Transw., Sherman M4, Gunship, Sim Earth, Monkey Isl., Ricky, Tel. 09293/7420

Verk./Tausch nur Orig., Bloodwych, Starflight 1, 40 DM, Purple Saturn Day, Warlock, Quest, Spidertronic, Genius 30 DM, Tel. 05236/1358, nach Eddie fragen

Div. Amiga-Orig. zu Spottpreisen (Populous, F-16, Rock'n Roll, etv.) auch Tausch, Tel. 04141/84693, ab 17 Uhr

Verk. Orig. Might & Magic II, Champions of Krynn, Curse, Dragons Breath, Hillsfar, Space Ace, Comic Setter u. v. a., nur Fr., Sa., So. Tel. 089/8123258

CH! Verk. A1000 + Mon. + 2 Drive + 2 MB Speichererw. + 40 MB-HD + Infrared-Mouse + neueste Soft etc., Top-Zustand. VB 2800 sFr. Tel. 061/3317338, David verl.

Ich verk. die Spiele Dragons Lair 45 DM, sowie North Sea Inferno 25 DM und Table Tennis Sim., 35 DM, Tel. 05241/51091 abends, Liste gratis

Verk. das Spiel Speedball für den Amiga für nur 35 DM. Außerdem Warp. 30 DM, Battle Valley 30 DM und Hard Driving. Tel. 05241/51091, abends

Biete an: Dino Wars, Interphase, USS John Young, je 30 DM, Documentum 50 DM, Kind Words 40 DM, Khalaan 35 DM. Tel. 05241/51091 abends

Verk. Orig.-Spiele: 688 Attack Sub, Full Metal Planete, Rings of Medusa, Captain Blood, Future Bike, SAS Combat. J. Thiele, Blumenstr. 2, 6301 Fernwald 3

Verk. Orig. (100 % o.k.): M1-Tank Platoon, 60 DM, Shadow Beast 60 DM, Licence Kill 35 DM, Norths Inf. 35 DM, Zak MC Kracken 40 DM, alles zus. 180 DM. Tel. 07082/50440

Verk. Orig. Xenon 2, Chamb. of Shaolin, The Plague, Battle Squadron, Anarchy, Bloodwych, Power Drift, Rainbow Warrior, zu je 39 DM. Tel. 0271/392722

Suche: Sim Earth, Railroad, UMS II, Lemmings 2, White Death, Supremacy, Typhoon St., Nam., Deuteros. Biete neueste Soft + Anleitungen. Tel. 0228/666716 Till

Tausche Deluxe Paint 2 + 80 DM gg. Deluxe Paint 3. Tel. 0521/491647, Dirk

Verk. Orig.-Spiele: Hacker II 40 DM, Klax 40 DM, Imperium 45 DM, Tower of Babel 40 DM, Lemmings 45 DM, auch Tausch gg. Monkey Island. Tel. 0221/817293

Verk. Orig. Fish 20 DM, UMS + Scenario I 40 DM, Temple of Apshai 25 DM, Willow 20 DM, Conflict Europe 20 DM. Patrick Metzger, Elsterkamp 22, 2110 Buchholz

Suche günstige Action-Strategiespiele u. Adventure-Spiele für den Amiga 500 in dt, Liste an: M. Trautmann, Kantpl. 6, 2350 Neumünster (eilig)

Verk. Orig. Populous Data Disc 20 DM, Indiana Jones 40 DM, X-Copy II 20 DM, X-Copy Professional 40 DM, Interphase 30 DM, Tel. 08105/1425

Elvira-Mistress of the Dark. Wem gefällt diese Dame auch so sehr? Liste (nur Orig.-Software) bei Joachim Galesic, PF 500411, 7000 Stuttgart 50

Verk. Orig. F-19 Stealth Fighter, neu, nur 1 x gebr., 60 DM, Tel. 02362/64257

Verk. od. tausche: Space Harrier 30 DM, Blood Money 30 DM, Interphase 45 DM, Turbo Run 30 DM, Dragon Spirit 30 DM, Klax 35 DM, alles Orig. Tel. 06871/2257

Suche orig. Bard's Tale 2 + 3, Dragon Wars, Imperium, Sim Earth und Railroad Tycoon, nur 100 % o.k., mit Anl. Tel. 06131/478425

Tausche neuste Soft. Miki Tel. 06074/27266, bitte nur zwischen 14 und 22 Uhr

Verk. A-10 Tank-Killer für 45 DM, tausche auch gg. F-10 Stealth- Fighter, Tel. 06142/71520, fragt nach Sven

Verk. folgende Orig.: Champions of Krynn, Hillsfar, Ultima 4 und 5, Dragonflight, Bloodwych + Data-Disk, Falcon + Mission 1, Tel. 04242-80828

Suche Tauschpartner für Amiga-Software. Sende Deine Liste an: Peter Donath, Mozartallee 11, O-8402 Gröditz 2

Tausche und verk. neue Software. Tel. 02307/3318, bitte nur von 17 - 18 Uhr

Suche Tauschpartner für Amiga, nur neueste Spiele. Liste schicken an: Brano Vetrak, Bieloruska 23, 82108 Bratislava, Czechoslovakia

A 2000 mit PC/XT-Karte, 20 MB Filecard, Mon. 1084 S, ca. 25 Orig.- Spielen, Maus, Tastatur, 4 LW., Grafikkarten-Emulator, Tel. 040/8903930

Suche günstigen und leicht def. A 500, nehme auch sonstiges Zub., bin jeden Tag ab 18 Uhr zu erreichen. Tel. 08362/1788

Verk. Orig.-Games: Dyter 07 50 DM, Future Tank 20 DM, Iron Tracker 20 DM, Blizzard 15 DM, suche MIG 29 bis 30 DM, Tel. 04461/71850

Suche Drucker für Amiga. Nur funktionstüchtig und billig. Angeb. an: K. Hofmeister, Schulstr. 3, O-8300 Pirna-Copitz

Verk. Commodore MPS 1500-Drucker mit Einzelblatt-Endloseinzug für VB 300 DM, Tel. 02482/7385, Mario

Verk. F-16 Combat 40 DM, F-16 Falcon + Miss. 50 DM, Populous 40 DM, ab 17 Uhr, Tel. 0203/53124, Andreas

Verk. GFA-Basic 4.0 u. 3.5 für 100 bzw. 125 DM, GFA-Assembler 1.5 für 75 DM, ab 17 Uhr, Tel. 0203/53124, Andreas

Verk. 3D-Sprinter 40 DM, EdWork 1.2 40 DM, Tel. 0203/53124 ab 17 Uhr, Andreas

Verk. Orig. Inspektor Griffu, M. Mansion, Last Ninja II, Pioneer Pl., Tausche M. Mansion u. Ninja 2 gg. Orig. Iceman od. SQ3, Tel. 07063/7808

A 500 V 1.3 + 1 MB + 2. LW + Textomat + Datamat + Excellence V 2.0 (Textver.) + viel Lit. + 7 Spiele + Zub. VHB 2000 DM, Tel. 07726/5213, Martin

Suche möglichst billig Amiga-Games u. Programme (Orig.); schreibt an: Jens Hauptmann, Lewarkweg 19, O-2540 Rostock 40

A 2000 mit XT-Karte, Festplatte, 4 LW, Grafikkarten-Emulator, PC und weiterem Zub., Sven Meincke, Corneliusstr. 1, 2000 HH 52, Tel. 040/8903930

Tausche Kick Off 2 gg. Mig 29, M1 Tank, Platoon. Marcel Drees, Lehmbredde 12, 4750 Unna-Lünern, Tel. 02303/40164, ab 17 Uhr

Suche Infocoms. Möglichst mit den Beilagen + Verp. Angeb. an: Michael Heil, Tel. 02593/60324, ab 17 Uhr

PC-XT-Karte + LW kompl. für A 2000 zu verk., nur 400 DM. Nielsen, Tel. 0461/91061

Verk. Der Spion, der mich liebte für 39 DM., oder tausche gg. ein Adventure. Tel. 02205/82855, suche auch Tauschpartner für Spiele.

Verk. Power Play 10/88 bis 12/90 komplett gg. Höchstgebot. Schriftlich an: Thomas Stöckl, Königsberger Str. 3, 8481 Altenstadt

Verk. Conclict Europe 30 DM, Bob 50 DM, Sorcerer Lord 30 DM, Willow 30 DM, Interphase 30 DM, Rom 40 DM, Populous 50 DM, Editor 20 DM, Tel. 02825/1598

Verk. Orig.: Monkey Island, 50 DM, Great Courts 40 DM, Slaygun Football Manager, Ice Hockey, Seconds Out je 15 DM. Ruft an: Tel. 0231/5600817, fragt nach Martin

Tausche Amiga-Software aller Art. 100 % Antwort. Gilt immer. Schickt eure Listen an: Christian Ebner, Mendelsstr. 45, I-39100 Bozen, Italien

Private Kleinanzeigen

AMIGA

Verk. Legend of Faerghail 40 DM, Freedom Connection (IR-Fernbedienung für Joysticks) 50 DM, Competition Pro 10 DM, Tel. 040/546784, ab 18 Uhr

Verk. ROM 35 DM, Powermonger 45 DM, LOF 35 DM, Hard Drivin 20 DM, Populous 30 DM, Vermeer 35 DM, mit Anl., Tel. 07392/8457

Verk. Archipelagos 15 DM, Hard Drivin 20 DM, Int. Karate 25 DM, Passing Shot 15 DM, Genius 15 DM. J. Böddeker, Sandstr. 153, 4100 Duisburg 17

Verk. Cont. Circus 25 DM, Genius 15 DM, Infestation 25 DM, Kunert Skat 15 DM, Roter Oktober 15 DM u. a., M. Böddeker, Sandstr. 153, 4100 Duisburg 17, Tel. 02841/52058

Tausche orig. Flood und Interphase gg. Rainbow Island,. S. o. Monkey Island, Paradroid 90, Cadaver o. Lemmings (nur Orig.). Tel. 0491/13523

Verk. das Superspiel "Powermonger" für 55 DM. Thorsten Hülsmann, Winkelhauser-Esch 29 a, 4292 Rhede, Tel. 02872/3669

Tausche Orig. Lizenz zum Töten, James Bond, gg. Cabal oder Gunship 2000. Bastian Eppler, Tel. 089/4488926, Di., Mi., Fr. ab 17.30 Uhr. Danke!

A 500, 0,5 Jahr alt, incl. Mon., Speichererw. u. über 20 Spielen für 1300 DM zu verk. Tel. 06421/45175

Suche Tauschpartner. Schickt Eure Liste an: Thomas Suschnik, Ritzingerstr. 23/6, A-9100 Völkermarkt, Österreich, Auch Anfänger

Verk. Orig.: Skyfox 2 von El. Arts, 19 DM, und Space Ace für 39 DM, jew. + Versandkosten, jew. komplett, mit Orig.-Verp. Tel. 07154/22288, ab 19 Uhr

Verk. Orig.: z.B. Ferrari Formula One 45 DM, The Kristal 25 DM, Fugger 40 DM, Stunt Car Racer 30 DM. Jürgen Henning, Tel. 07142/41991, ab 20 Uhr

Verk. Orig.: BAT 45 DM, Legend of Faergh. 40 DM, Lord of the Rising Sun 40 DM. Ch. Raess, Jun-Brunneng. 197, CH-5426 Lengnau

Tausche Microprose-Gunship gg. F-16-F. o. F-19 S.F. o. MIG 29, Tobias Heidrich, Am Kalten Born 25, 3400 Göttingen, Tel. 0551/7906212

Biete Kings Quest 1 + 2 + 3 für 75 DM, Tel. 02207/3243, Michael

Verk. KLAX, Carrier Command, E-Motion 35 DM, Indy 3 + Lös. 45 DM, Micropro. Soccer 40 DM, Battle of Britain 48 DM, alles inkl. Porto. Tel. 0221/435129, Peter

Verk. Dungeon Master und Transworld für je 45 DM. Beide Spiele zus. für nur 80 DM. Meldet euch bei Tobi. Ab 16 Uhr Tel. 06772/8440

Suche zuverl. Tauschpartner für Spiele und Anwender, habe z. B. Transworld, North and South, X-Out. Marco Lücker, Friedrich-Karl-Str. 56, 5000 Köln 60

Suche Lösungsplatine zu: Loom, King's Quest 3: Biete dafür Cheats usw., Liste gg. RP anfordern: M. Binder, Pariserstr. 18, 6501 Nieder-Olm.

Suche dringend für Amiga: Bloodwych: Data-Disk Vol. 1 und Test Drive II: The Muscle Cars. Jörg Bussmer, Layenstr. 92, 6580 Idar-Oberstein, Tel. 06781/44546

Habe 20 Orig. Amiga-Spiele zu verk. z.B. Falcon, Their Finest Hour, Great Courts I. Liste anfordern bei: Wolfgang Peise, Andresenstr. 7, 2300 Kiel 1

Verk. Orig.: The Killing Game Show 50 DM, Spy vs Spy, (Arctic Antils), War Machine, Custodian u. Blasteroids, je 15 DM, Tel. 0228/462603, Thomas

Suche für Amiga: Phantasie I + II, Ultima I + II, Fugger, Antaves, Sim Earth, Loopz, Puzznic, On the Road, Subbuteo, Medusa 2. Tel. 0228/462504, Achim

Verk. A 500 1 MB, Farbmon., 2. LW, ca. 100 Disks mit Box, Spiele, Anwender, 8 Orig. (Larry III, Indy 500 etc.), Top-Zustand. Tel. 02747/2023, Österreich

Verk. Amiga Sounder-Book-Ware, 2 Disk + Hardwareplatine, absolut neu. VB 70 DM, Modulator VB 35 DM, Tel. 02173/57029

Suche Farb/Steromon. mit Scart/Kopfhöreranschluß, z. B. 1084. Topzustand, VB 180 DM, verkaufe RGB-Kabel Megadrive Masters 22 DM, Tel. 0241/520710, Holger

Verk. Orig.-Games: Great Courts II 55 DM, Indy 500 48 DM, Emlyn Hughes Intern. Soccer 38 DM, Microprose Soccer 35 DM, Tel. 07231/55367

Suche zuverl. Tauschpartner (in) für Amiga im Raum Basel und Umgebung. Tel. CH-061/61/78/84. Fragt nach Christian

Amiga Orig. je 25 DM. Pirates, Transworld, Invesion, On the Road, R. o. Medusa, 2nd World, 688 ATT. Sub, Kick Off 2, M1-T. Platoon, Tel. 07231/391495, Stefan verl. (ab 18 Uhr)

Suche Final Mission, Great Courts 2 u. v. m., schreibt an: Stefan Ecker, Steyrstr. 24, A-4522 Sierning, Österreich, Tel. 07359/2208

Suche A 500, 1 MB, 64'er und HF-Mod., Emulator, Discs, Mouse, Eventuell auch 2. Floppy. 700 - 800 DM. Tel. 04972/271. Tausche auch ggf. gg. C 64 II — VB 150 DM

Verk. folg. Amiga-Orig.: Ultima 5, Wings 60 DM, Starflight, James Pond, Day of Viper 50 DM, suche gebr. Gameboy (tausche?). A. Lai, Neckarhelle 86, 6900 HD

Verk. Powermonger, 688, F-16 Combat, Batman-The Movie, Sim City, Police Quest 2, F-19 (alle 45 DM). Versandkosten trage ich. Tel. 06723/4551, Marco

Suche 100 % zuverl. Tauschpartner für nicht nur einmal. Schreibt an: P.O. Box 14, A-8563 Ligist, Austria. (Bitte m. Liste)

Suche Last Ninja 2, tausche oder verk. Orig. Sidwinder, Vindicators, Batman, Turbo Out Run, Loom, Blizzard. Tel. 08195/372, Stefan

Verk. viele Komplettlösungen für fast alle Spiele/Karten, z. B. Indy 3, Zak MC Kracken, Maniac, Iceman, Space Quest, Cadaver + viele Spiele. Tel. 08195/372

Verk. ext. Markenlw, 3,5" Zoll für 150 DM. Verk. auch Orig. von 15 - 35 DM. Schreibt an: Ralf Rieder, Hauptstr. 10, 5488 Herschbroich

Für A 1000: Sidecar, 256 K-Byte, 250 DM, Sound-Digitizer, De Luxe Sound 2.2 Plus, 100 DM, Mega Drive: Herzog II 35 DM, Tel. 05506/7932 (Stefan)

Verk. oder tausche für Amiga: Dungeon Master, Cadacer, It came f. Dsert, Indy III, Sim City, Wings of Death, Turrican, Sherman M4, usw., Tel. 07258/1042

Verk. Amiga 500 + 1084 S-Mon. + Orig. Powermonger + Kick Off 2 + 100 Disks für 1000 DM, 100 % o.k., Tel. 06401/6156

Verk. Software: Swords of Twilight, Hillsfar, Bard's Tale, Dungeon Master mit Editor, Winter Games, 20 - 35 DM, Data Becker-Bücher, Tel. 089/830347

Suche Tauschpartner für Amiga. Auch im Ausland. Ihr bekommt kostenlos eine Liste. Adolf Hoser, Rüdigerstr. 7, A-4300 St. Valentin, Linz

Suche Tauschpartner(in) für A 500. A. Auer, Jaufen, I-39038 Innichen

Suche Z-Out Ra, Wing Commander und Cadaver. Zahle sehr gut, ruft an: Tel. 07668/1878, Marco

Verk. 40 ältere Baller- und Geschicklichkeitsspiele (Black Lamp, Strider, Starray, Powerdrome...) für ca. 20 DM pro St., Tel. 0271/355297

Suche und verk. Orig.-Spiele. Habe Xenon 2, Imperium, Starflight, Wonderboy, Goldrunner... und INFOCOM-Adventures. Tel. 0271/355297

Suche: Orig.-Spiele und PD-Soft, Demos. Verk. auch Comp.- Zeitschr. (tausche auch). Angeb. + Liste an: A. Güttner, Am Wiesenborn 1, 2165 Harsefeld

Verk. Dragon Wars, Might & Magic, 2, Superstar Icehockey, Rings of Medusa, The Stole a Million, Wizball, alle Disk. Tel. 0471/45961

Verk. Mon. für C 64/128. VB 380 DM, NP 420 DM, Farbe. Anrufe nach 18 Uhr. Tel. 02845/2295. Der Mon. ist ca. 5 Mte. alt. 100 % o.k.

Suche günstigen A 500, wenn es geht mit Software. Tel. 06432/5905, Ramon verlangen. Suche auch Game- Boy-Spiele, max. 25 DM pro Game.

Verk. Amiga-Orig.: Starray 25 DM, Eye of Horus 20 DM, Bad Company 20 DM, Soldier 2000 25 DM usw., Tel. 0271/354711 Sascha

A 500 mit 1 MB u. 2. LW, 1084-Mon., Orig. + Disks, viel Zub., für 1100 DM, wegen Systemwechsel. Tel. 02173/73454, 15 - 17 Uhr. Matthias

Hilfe! Wer kann mir dt. Orig.-Anleitung versch. Mal-Prg. schicken, auch Kopie? Zahle gut. Angebote an: Th. Vater, Harzstr. 4, 3394 Langelsheim 1

A 500 1 MB, Farbmon. Philips CM 8833, Disk + Joy + Lit., für 999 DM. Verk. Lemmings, Chaos, Indy u. a. ab 25 DM. Tel. 04185/2725, Ralf

Verk. Orig. Elvira, 45 DM. Tel. 02151/736112 von 19 - bis 21 Uhr

Schweiz! Verk. Indiana Jones (Adv.), Kult, Rings of M., Future Wars, Operation Stealth, je für 45 DM, kompl. Set für 200 DM. Mo - Fr. Tel. CH-042/771059

** CH ** Habe neueste Software ** Liste anfordern! Jan Hochstrasser, Buchenweg 12, CH-3012 Bern. Nur Schweiz!

Verk. Orig. Lemmings. Preis nach VB. Tel. 02151/736112 oder Tel. 02434/4812

Suche Orig. F-16 Falcon dt., 100 % o.k., + Missiondisk 1 + 2, biete f. Falcon 45, f. M-D je 35 DM. Tel. 02363/64888

Verk. Larry II 50 DM, Ultima 4 30 DM, Their finest Hour 40 DM, Dungeon Master 30 DM, Manchester United 30 DM, Tel. 089/758739, ab 16 Uhr

Suche f. A 1000: PC-Karte, Speichererw. ab 1 MB, intern o. 2 MB extern, zahle sehr gut. Tel. 0231/468542, ab 18 Uhr. Fragt nach Stephan!

Verk. Orig. Conquest Of Camelot, 60 DM, Larry 1 50 DM, Reisende im Wind 20 DM, Action Service 20 DM + Versandkosten per NN, alles Orig. Tel. 05064/7037

Verk. für Amiga: Legend of Fearghail, Thunderstrike, je 50 DM, Oil Imp., Day of the Viper, Star Command, Champions of Krynn, je 40 DM, Tel. 07144/4970

Verk. div. Orig.: z. B. Wolfpack od. Wild West W., Kings Quest 1-3., Ports of Call, TP, Chambers of Shaolin, Turbo Cup, Terry etc., oder im Tausch gg. dt. Anl. Tel. 06126/56470

Amiga-Einsteiger sucht zuverl. Tauschpartner in Hamburg. Bitte melden unter Tel. 040/856749, und verl. Hannes.

Biete: Fighter Bomber 45 DM, Invest 40 DM, Oil Imp. 35 DM, Pharao 30 DM, Kick Off 20 DM, North Sea Inferno 15 DM, Monitor- Anschlußkabel Scart 20 DM, Tel. 06133/59042, Thorsten

Verk./tausche: Garrison II, 20 DM, Terramex, 15 DM, Bard's Tale 30 DM, Football Manager 20 DM, Division 1 20 DM, Tel. 07731/25775, Stephan

Kaufe A 500 mit Mon., S/W. o. Farbe, für 650 DM. Volker Niebuhr, Schwartowerstr. 31, O-2830 Boizenburg

Suche dringend das Original "Go-Amiga-Datei", zahle gut. Angeb. an: Tel. 040/5387620

Suche Amiga-Soft und verk. Queensryche Promo Live-CD, abs. Rarität, für 80 DM-120 DM. Paul Guillaumon, Hedersbach 3, 8413 Regenstauf

Verk. Pool of Radiance dt. 60 DM, Star Flight dt. 45 DM, Galdregons Domain 25 DM, su. Bane of Cosmic Forge., Dragon Wars, nur Orig. Tel. 09339/592, Matthias, ab 17 Uhr

Verk. Orig. Larry I, 60 DM, Larry II 80 DM, Populous 50 DM, Rings of Medusa 60 DM, ab 18 Uhr anrufen, nach Andrija fragen. Tel. 089/405526. Spiele 100 % o.k.

Verk. 43 Amiga-Orig.: z. B. UMS, Pang, VB 20 DM - 25 DM, schickt 1.50 für Fotokopie u. Porto an: Michael Klöver, Winkel 2 B, 3107 Hambühren, 100 % Ant.

Verk. TV-Mod. 30 DM, Mini Golf Plus (Orig.) 30 DM, Hostages (Orig.) 35 DM. Tel. 08121/3797, Jürgen, alles VB

Suche A 500 mit o. ohne 1 MB und HF-Mod. o. gegebenenfalls mit Farb-Mon., Bezahlung je nach Extras, ca. 1000 DM, ab 18 Uhr Tel. 0241/59942

Verk. Orig. Elvira, Dragon Flight, Rings of Medusa, je 50 DM. It came from the Desert 1 und 2, 60 DM. Tel. 0621/303573

Secret of M. Island, 49 DM, Lemmings 45 DM, Pang 39 DM, Speedball II 45 DM, Rock'n Roll 29 DM. Tel. 08341/2780

Suche billig Farb-Mon. für A 500. Fred Schröder, Bruchstr. 27, O-3270 Burg

Tausche Starflight gg. Imperium — Tel. 07138/8417

Orig. mit dt. Anl.: Populous, Austerlitz, F-16 Combat Pilot, Soccer Mania je 35 DM, Day of the Pharao, 20 DM. Tel. 02374/15997

CH! Suche Anl. oder Orig. billig zu Buck Rogers, Dragon Wars, Champ. of Krynn, Ultima V, Pool of Radiance. Peter Erni, Tel. CH- 062/51-42-66

Suche, biete, tausche Software für Amiga. Habe Topgames, z. B. Z-Out, Rainbow Island und mehr. Liste an: Larsen Greyer, Unitzer Str. 8, O-6502 Gera

Verk. und tausche aktuelle Amiga-Software. Anfänger willkommen. Verk. 512 K-Erweiterung. Alex Holland, Ruhrtalstr. 41, 4300 Essen 16

Tausche Orig. F-19 S.-Fighter gg. F-16 Combat Pilot. Suche auch: Mission Disk 1, Bombuzal/Tetris, Tower of Babel, R-Type, Spherical, CH-Tel. 064/831786

Verk. Orig.-Spiele: Indiana Jones, 30 DM, Neuromancer 25 DM, The Plague 30 DM, Z-Out, 30 DM, Falcon 25 DM, Tel. 0711/446242, nach 18 Uhr, Robert verl.

Biete für Larry 2 oder 3 oder Heros Quest die Spiele: Champions of K. oder M1-Tank Platoon. Andre Sommerburger. Bitte anrufen. Tel. 07542/21944, nur Orig.

Verk. Barbarian 2, Dynamite, Düx und Ghostbusters 2, oder tausche alle 3 Games gg. Monkey Islands, dt., Tel. 030/8327384, bis 20 Uhr

Wir suchen Tauschpartner für Software. Interessenten an: Rainer Kotterheidt oder Dirk Flott, Schalkerstr. 87, 4650 Gelsenkirchen. 100 % Antwort!!

Verk. A 500 + 1084-Mon. + 50 Disks + DiskBox + Abdeckhaube + Mausmatte + 2 Joysticks + Orig. Grafikdisk Nr. 1 + Orig. Paris-Dakar 90 + TV-Mod. + Zub., VB 1650 DM, Tel. 07150/31717

Suche A 500 mit Speichererw. 1 MB, 100 % o.k., zahle bis zu 700 DM. Peter Stöcker, 8700 Würzburg, Tel. 0931/26570, ab 18 Uhr

Tausche das SF-Rollenspiel Xenomorph gg. Cruise for a Corps. Nur Orig. und 100 % o.k., Tel. 030/4021839, Arne verl.

Verk. Amiga-Orig.: Indy III, Zak MC Kracken, Drakkhen, alle komplett dt., je 45 DM, Tel. 02272/81428

Verk. Orig. Indy 3, Police Quest 2, Harrier jeweils für 50 DM, tausche auch gg. orig. Gameboy-Spiele. Christian Schreiner, Tel. 0921/44289

Verk. orig. Midwinter, Champions of Krynn, Tie Break, Zak MC Kracken, dt., je 35 DM, Kick Off-Final Whistle 15 DM, Tel. 02161/675403, Thomas

Club sucht noch Mitglieder! Bieten Disk-Magazin, Digi-Services, Anfängerhilfen, Software, Treffen u. v. m., Andreas Kunz, Hornhof 37, 433 Mülheim/Ruhr

Suche Programmiersprache Pascal für den Amiga. Zahle gut. Tel. 07731/72297, Andreas verl.

Verk. Orig.: DM-Editor 20 DM, Ret. to Genesis, Jinxter, je 30 DM, M & M II, Starflight, je 35 DM, Zork Zero 40 DM, Heros Quest 55 DM, Tel. 06184/3770, Michael

Orig.: Rock'n Roll 35 DM, SYS-VKiller 15 DM, Englisch-Kurs 20 DM, Erdkunde-Kurs 20 DM, Hit-Listings 25 DM. Christian Härtel, Platanenweg 7, 2057 Reinbek

Kann denn Liebe Sünde sein? Ja! Wenn man einen Amiga hat, aber keine Tauschpartner. Also Disk + Listen an: Alex Schmidt, Zellerstr. 66, 6800 Mannheim 1

Verk. Maupiti Island, The Immortal + Lösung, nagelneu, je 55 DM, und den Amiga-Appetizer, Preis VB. Tel. 05031/3465, Daniel verl.

Verk. Orig. Red Storm Rising für 55 DM VB, Tel. 07132/5783

Hallo Freaks! Wenn Ihr Bock habt, the newest Stuff zu swappen, z. B. Railroad Tycoon, Test Drive 3, dann schreibt an: PF 126590, 48 Bielefeld 1

Suche das Spiel California Games sowie Sport- und Kriegsspiele. Günstige Angebote an: Jürgen Höck, Ulmer Str. 6, 8901 Zusmarshausen, es eilt.

Verk. Super Slideshow-Paket, PD 10 Disks, zu haben bei Christoph Nacken, Weberstr. 33, 2800 Bremen 1, Tel. 0421/72139, nach Christoph fragen, 20 DM

Suche Zweitlaufwerk für Amiga. Entweder 5,25" od. 3,5". Tel. 06028/7558, Michael

Verk. Space Harrier, Dragon Spirit, Hellraiser 20 DM, The Plague 40 DM, Altered Beast, Run the Gauntlet, 10 DM. Tel. 0431/35829, Stefan Kaiser

Verk. neuw. 512 KB + Uhr 90 DM, ext. 3,5" LW 100 DM, beide orig. Commodore. Keyb. Casio CT 650 + Midi-Intf. 450 DM. Marko Renic, Talstr. 9, 7000 Stuttgart 1



Private Kleinanzeigen Private Kleinanzeigen Private Kleinanzeigen Private Kleinanzeigen

AMIGA

Luxemburg! Mega-Club sucht zuverl. Tauschpartner für Amiga-Soft. Infos bei: Huot Jean, 103, R. des Pommiers, L-2343 Cents, Tel. 423068, Lux.

Verk. Orig., komplett: Omega 39 DM, Imperium 39 DM, Neuromancer 29 DM, Powermonger 39 DM, zus. nur 120 DM, anrufen bei: J. Möller, Tel. 02191/82443

Suche dringend für Amiga: Superstar Soccer, Superstar Icehockey, Bubble Bobble. Schreibt an: P. Hübel, Am Weidenbusch 15, 5090 Leverkusen 3

Tausche und verk. Amiga-Soft. Habe viel Neues. Schreibt an: PF 21, A-5120 St. Pantaleon

Suche A 500-Grundgerät mit Viruskiller + HF-Modul ohne Viren. Biete bis zu 500 DM. Tel. 05353/3500, ab 18 Uhr

DCD is searching for cool Members. If you are interested: Tel. 05603/6137

Amiga Joker 11/89 bis 3/91, Power Play 1/90 bis 1/91, Amiga Spezial 2/87 bis 3/91 und ASM 12/88 bis 3/91 St. DM 1,50 zu verk. Tel. 02161/641224, ab 20 Uhr

Suche Tauschpartner für Amiga 500. Schickt Listen an: Arnsgar Hofmann, Fasanenweg 11, 6719 Rüssingen. Fast.

Tausche Midwinter, Interphase gg. Dragon Wars., Their Finest Hour, Power Monger, Chaos Str. Back, Monkey Island. Tel. 02641/24192, Jörg, 17 - 19 Uhr

Tausche Emelyn-Hughes-Soccer gg. Monkey Island. Suche Sim Earth und Railroad Tycoon. Tel. 02134/32278, bitte nur Orig.

Verk. Test Drive 2 + 4 Zusatzdisk f. 190 DM, Maniac Mansion f. 50 DM, Blue Angels f. 30 DM, Spy vs Spy f. 30 DM, Amegas f. 10 DM, Hard Drivin 25 DM, Tel. 02106/80635

Suche Tauschpartner. Tel. 05248/7695, Markus oder 05248/7445, Monika

Suche def. Geräte, Joyst. usw., schickt an Thomas Wawrik, Moorweg 10, O-3607 Wegeleben, Porto wird zurückerstattet.

Suche Wolfpack, Op. Stealth, dt., Maupiti Isl., Panza Kick, Fatal Heritage, dt., Druckertreiber f. Star SG-10, ab 19 Uhr. Tel. 030/4029510, nur Orig.-Spiele.

Verk. Kings Quest I 20 DM, Pool of Radiance 50 DM. Suche KQ II, Immortal, KQ IV und Speedball. Delbol Alex, Fabiolstr. 23, 5880 Lüdenscheid, Tel. 02351/54174

Suche zuverl. Tauschpartner. Liste an: Thomas Meier, Tannbergstr. 7, CH-6214 Schenkon-Schweiz

Verk. Orig. Oops up mit Bedienungsanleitung, orig.-verp., fast nie gebr. zu 40 DM. David Henry, Erliweg 16, CH-5412 Gebenstorf

Verk. TV-Mod. A-520, fast unbenutzt für 40 DM, Sim City, 50 DM, Rainbow Islands 45 DM, Pirates 50 DM, Tel. 09131/44760 ab 18 Uhr

Verk. Rick Dangerous 2 für nur 55 DM, inkl. Porto + Verp., auch Tausch gg. Secret of Monkey Island oder Gameboy-Spiel. Tel. 04627/944, ab 18 Uhr, Stefan

Verk. Damocles für 30 DM. Michael Gentner, Tel. 0228/253888

Verk. Deluxe Sound-Digitalisierer (Hard-u. Software) für A 500, 7 Mte. alt, für 180 DM per NN., statt 230 DM. Tel. 06222/50641, ab 20 Uhr

Stop!! Grave Digger searching for new Games. P.O. Box 196508 E, 8000 München 19, wirte soon, no Lamer, Loser

Data Becker-Bücher günstig abzugeben: Intern, Maschinensprache, Supergrafik, C für Einsteiger, Assembler-Buch (M&T). Preis VHS. Tel. 05221/64102

Achtung! Verk. Top-Orig.: Stadt d. Löwen, Turrican, Space Ace, Paradroid 90. Preis 40 DM St., alle für 150 DM. Tel. 0211/7009624, Uli, D'dorf

Verk. Spiele (quer durch den Garten). Durchschnittspreis 35 DM, kaufe preiswerte, vor allem neuere Spiele. Tel. 030/2613175, vor 19 Uhr

Dringend!! Suche Sword of Sodan. Zahle absoluten Höchstpreis. Angeb. an Alex, Tel. 07152/47250, ab 19 Uhr

Biete edle Second-hand-Orig., unbedingt Gratisliste anfordern. Sie wollen doch nichts versäumen, oder? Tel. 0711/572227, ab 18 Uhr

Suche Tauschpartner für Rollen- und Strategiespiele. Call: Holger Hatzfeld, Bahnhofstr. 4, 5232 Flammersfeld, 100 % Antwort

Kaufe Orig. Rollenspiele, zahle bis 40 DM, schickt eure Listen an: J. Fink, Erlenweg 33, 5202 Hennef-Sieg, Tel. 02242/82313

Tausche Operation Stealth kompl. dt., Great Courts 2 gg. Powermonger, Loom, Populous, Red Storm Rising, nur Orig. + Anl. Tel. 02134/53958

Suche zuverl. Tauschpartner für Amiga-Soft. Liste an: Jan Spilker, Am Rottkamp 14, 4834 Harsewinkel

Verk. A 500 + 1 MB + 2. LW + Farbmon., 150 Disks + Boxen + Literatur + Joysticks + viel Zubehör an Meistbietenden. Tel. 02309/73256

C64/128

PD-Soft - Die Alternative zur Raubkopie. Liste auf Disk für 1 DM RP. Schreibt an: R. Kairies, Lönsring 15, 2105 Seevetal 2

Verk. Orig.: Blubb (Atomix-War), Disksorter 64, Vokabeltr. je 10 DM, Info: 60-Pf-Marke an: Christian Gräfe, Sieker Landstr. 133, 2070 Großhansdorf

Verk. C64, Floppy, Drucker, Disketten und Zub. für 650 DM. Tel. 02243/6872

Power 65. Das neue Magazin auf Papier für den C64. Info gratis bei: Oliver Götz, Flößerstr. 1, 8616 Oberhaid 2

Verk. Ghostbuster u. Eidolon jew. 30 DM. Pub Games (Billard, Dart usw.) u. Graffity Man zu 20 DM. Marco Ruhland, Wilhelmstr. 41, 7313 Reichenbach/Fils

Verk. X-Out, Ultima 5, Pool o. Radiance, Course o. the Azure, Champ o. Krynn, Secr. o. Sil. Blade, Buck Rogers, Final Card 3, + Leg. o. Bla. Tel. 09832/7140

Suche dringend auf Disc C64 Doomark's Revenge und/oder The Eye of the Moon. Uli Betz, Schwellerhalde 14 b, 7410 Reutlingen 11

Verk. C64 II-Datasette + Disk-Cassetten + Joysticks+ Orig. Giga-Cad + Buch + Floppy (gratis, def.) VB 200 DM. Tel. 0211/153263, ab 18 Uhr

MC'Connek möchte verk., und zwar sein: C128 mit 1571 und 50 Disk. und Orig.-Spielen mit Lösungen. VB 500 DM. Tel. 05205/4937

Schweiz!! Verk. C64 mit allem Zub. für 1000 sFr. oder 1250 DM. Andi Ledergerber, Staatsstr. 83, CH- 8888 H'kreuz

Verk. C64 II + 1541 II + Drucker SP 180 VC + 7 Orig. SP. + Resettsch. + mehrere Disk-Zeitschriften, Top-Zustand. VB 850 DM. Tel. 06372/1658 (80 Disk + Box)

Verk. C64 mit Farbmon., Floppy, Datasette, Drucker, 70 Disks, Joysticks, Maus und Orig., komplett nur VB 850 DM, Tel. 04971/7804, ab 18 Uhr

Verk. C64 II + Floppy 1541 II + Reset + Joysticks + 30 Disks + Diskbox + Locher für 250 DM, Tel. 0521/206156 Dino

Verk. kaum gebr. 1541 II für 210 DM. Verk. def. und suche intakte Platine für 1541 C / 1541 I. Tel. 07063/366

Verk. Commodore-Datasette 1530 für C64/128 gg. Gebot. Verk. auch Revs + Leaderboard Golf (Kassetten): Frank Johne, Parkstr. 15, 8046 Garching

Verk. C128, Farbmon. 1084, LW 1571, Datasette, Drucker, Software, viele Spiele und Anleitung, Lit., 64'er 4/89 - 1/91. Tel. 0721/402591, Timo

Verk. 1541 II für 100 DM + Porto u. Verp. Tel. 06721/42332 Sascha. 20.00 - 21.00 Uhr

Schweiz. Suche nur neueste Games auf C64. Schickt Liste an: Domenico Stasolla, Sperletweg 3, CH-8052 Zürich. Nur tauschen.

ARTIFOX, SKYFOX II, MTF, Night-Raider, Arche des Captain Blood, Patton, Rommel, Hard-Ball, Flying-Shark, Centurios, alle 130 DM, C-64, Tel. 0211/751905

ADIDAS-Champion-SOCCER für 30 DM. Meldet euch (16 - 20 Uhr). Schreibt an: Markus Reitz, Lehrer-Götz-Weg 6, 8000 München 82, Tel. 089/421341

Verk. Orig. DoubleDragon und Gauntlet für 30 DM + Anl., auch gg. Wings of Fury oder F19. Tel. 0511/6151287 Gerd, P.S. Suche billig Game Boy!

Suche für C64 das Spiel Little Computer People. Zahle sehr gut. Schreibt an: U. Christiansen, Klueser Weg 46, 2390 Flensburg

Verk. f. C64 / Disk: Galactic Game, Shogun, Jinks, X-Out, Harcon, Questrom, Preis ab 15 DM VB. Tel. 02632/48786, Michael Romes

Sammlungsauflösung meiner C64'er Spiele. Nur Disketten. Schreibt an: Klaus Cybula, Schlewwiger Str. 73, 2347 Süderbrarup. Bitte 2 DM RP.

Verk. wg. Systemwechsel für C64. Org. Buck Rogers für 55 DM. Schreibt an: Martin Betker, Alte Dorfstr. 7, 2071 Rausdorf. Tel. 04154/6739

Verk. PD-Mag. Silents für 2 DM inkl. Porto. Thorsten Höller, Im Holle 7, W-5805 Breckerfeld

Verk. Orig. C64 (Disk + Cass.)-Spiele. Liste für 1 DM Porto bei Karsten Schneeklotz, Braunshof 15, 2430 Neustadt, suche R. Storm Rising auf Disk. Zum Tauschen oder Kaufen.

C-64 PD-Soft: 20 Disk beidseitig voll für nur 30 DM inkl. Porto. Nur Vorkasse! R. Kairies, Lönsring 15, 2105 Seevetal 2, 100 % legal

Verk. TV-Tuner 130 DM, Final C. III 70 DM, Videofox 50 DM, C-Farbmon. 250 DM, Games-Liste gg. 1 DM bei: M. Dechante, Klosterstr. 30, 8600 Bamberg

CH- Verk. C64-Orig. zu je sFr 15, Op. Feherst., S. Print D. T., Oly. Chall., T. Outrun, Super Chall., Tr. Field, Games, Set & Match, Tel. 036/512277 ab 18 Uhr

Verk. od. tausche O-Spiele. Habe auch X-Out, The Train, Maniac Mansion u. a., Jens Helmis, Huttenstr. 15, O-5020 Erfurt, Tel. 02/20035

Suche Auflösung m. Codes von Zak McKracken. Verk. Wizball und Basil the Mouse-Detektiv. Preis nach VB, Tel. 0531/842217, Dirk verl.

Verk. Geos V 2.0 für C64, dt. Vers. Preis 50 DM. Mair Helmut, Böhmerwaldstr. 5, 8311 Kronwieden, Tel. 08731/6872, nur per NN

Verk. C64 II, 1541 II, Disk-Box + 2 Joys, Spiele (1 Jahr alt), VB 450 DM. Tel. 089/8713664

Suche Sim City, Hostage, Populous, Budokan, Die Hard, bitte alle Spiele + Anleitung. Schreibt an: Siggi Falkner, Hotel Lärchenhof, A-6416 Obsteig

Verk. C64 mit vielen Orig.-Games + Floppy 1541 für VB 370 DM, m. altem Schw./-Weiß-TV für 400 DM. Bernd Breucker, Im Löhken 54, 4355 Waltrop

Suche Commodore-Drucker MPS 801. Tel. 05774/254

Verk. Orig. Jagd auf Roter Oktober mit Anl., leider ohne Verp. 20 DM, Jan Lehmbeck, Jacob-Behrmann-Weg 26, 2081 Tangstedt

Verk. C64, Floppy 1541, Supergrafikbuch, Joystick, 40 Disketten, FP 300 DM, Druckerinterface für PC-Drucker an C64, FP 80 DM. Tel. 05181/81412, Peter

Tausche Oil Imp., Kick Off II, Leonardo, Vermeer, Sprite Machine 64, Je ein Spiel gg. ein Gameboy-Spiel. Tel. 05105/8782

Verk. Orig. SimCity 28 DM, Kick Off II 30 DM, Test Drive II m. Carddisk 40 DM, Mega-Pack II 32 DM, Hostages 20 DM. Mehr a. Anfrage. C 64 II, 1 Jahr alt, 100 % o.k., 190 DM. Tel. 08161/92461 (Martin)

Suche: Power at Sea, Patton vs Rommel, F-14 Tomcat, They Stole a Million, Up Periscope, Jet Combat Simulat., U. Thies, Nelkenweg 29, 5308 Rheinbach

Verk. Orig.-Cass: X-Out, Rainbow Islands, Speedball; verk. Orig. Disk Shoot'em up Construction-Kit, Legacy of Ancients, Tel. 0421/890322

Anfänger sucht Tauschpartner. Suche brandneue Games. Schreibt an: Klaus Cybula, Schleswiger Str. 73, 2347 Süderbrarup /kaufe auch.

Verk. Orig.-Spiele für je 25 DM: F-14 Tomcat, Pool of Radiance, Curse of Azure Bonds, Bard's Tale I, Star Flight, Oil Imp., Tel. 06190/6285

Verk. Orig. VHB: Pirates 39 DM, Hillsfare 35 DM, The Bard's Tale II 30 DM, Apollo 25 DM, Tel. 06253/7618.

Suche Anl. dt. zu Heroes of the Lance, auch Kopie. Verk. Ballistix: 20 DM, Tel. 02254/5901, Bastian Mi-Sa.

Verk. C128 D mit 50 Disks. Oliver Kübler, Häuslerstr. 3, W-7960 Aulendorf, Tel. 07525/8442, Preis 600 DM VHB

Summer-Camp für 30 DM und X-Out für 25 DM zu verk. Tel. 09273/8143, Klaus, ab 16 Uhr

Die optimale Sport-Simulation. Setz dich i. d. Sulky deines Pferdes u. hol den Sieg, 100 % Assemb., Super-Scrolling + Animat., nur 20 DM. Bauer, Rückertstr. 47, 8440 Straubing

Verk. C128 D + Color Mon. + 2 Joysticks + Mouse + CP/M-Modus-Vers. + Geos + Orig.-Spiele + Diskettenlocher + Reinigungsdisk + Lit. + Prg. VB 1900 DM. Tel. 06174/23731

Verk. für C64: Bozuma u. 6-PAK (Enduro R., Paperboy, Ghost'n G. usw., nur C64 I). Tausche eins der Spiele auch gg. TV-Sports Football. Tel. 07141/57110

Suche Angeb. und tausche für C64, habe Games wie Kick II, Dragon Breed, Turtles, Wings of Fury. Schreibt an: Björn Müller, Römerstr. 1, 7630 Lahr

Suche Anl. für Silent Service C64, auch Kopie. Sven Rothmann, Im Seeblick 32, 7630 Lahr

Tausche und vergebe PD-Disks C64. Liste von Peter Lange, PF 701207, 8000 München 70. Bitte RP 1.40 DM oder eure Liste.

Verk. orig. Intern. 3-D-Tennis, J. Nicklaus Golf, Komplett-Schachprg., für je 30 DM. Jens Krauß, Solinger Str. 12, 3540 Korbach

Power 64 * das neue Computermagazin auf Papier für den C64 mit Programmdiskette. Info gratis bei: Oliver Götz, Flößerstr. 1, 8616 Oberhaid 2

Suche! Golden Axe und Oil Imperium. Zahle 20 - 30 sFr. pro Spiel. Ruft an! Dennis Schluchter, Tel. 031/525430, Bern/Schweiz

Verk. viele C-64 Spiele. U. a. Forgotten Worlds, P-47, Dan the Trolls, N. Sea Inferno, W. C. Soccer Italia 90 (Disk). Preise: 10 - 30 sFr. Tel. 054/533392

Suche Wasteland mit Anl., zahle bis zu 40 DM, schreibt an oder ruft an: Sascha Digk, Am Zäunchen 7, 5168 Nideggen 2, Tel. 02474/1536 (Bitte!)

Verk. C128, 1571, Prowrite, Interface Star NL-10 an 128er, EXOS V3, Joystick, Disklocher etc. NP 2000 DM für 900 DM. M. Mohrmann, Böhmeweg 11, 3032 Dorfmark

Verk. C-128, Floppy 1570 + Star LC 10-C für 500 DM, Spiele ab 2 DM, Geos 30, Zub. ab 10 DM, ASM, Happy ab 1 DM. Liste: C. Hirte, Gartenstr., 8421 Mindelstetten

Verk. C128, Drucker, MPS 1230, Floppy 1571, 5 Orig. Spiele, Geos, Geo File, Maus, Disks und Boxen. Angebote an Tel. 05207/4742

Verk. die Spiele: The Race (8 DM), Operation Hanoi (8 DM). Suche kosenlos: Computermüll. Tel. 05671/4446, Andy. Bin nicht immer zu Hause.

Verk. Magic Disk & Game on je 3 DM, sowie 64'er Hefte je 3 DM. Tel. 04674/237, fragt nach Henning

Suche Expansion-Kit 1 für Laser Squad C64, Disk, Tel. 04542/87294

Verk. C128 + Floppy 1541 + 50 Disk + Box + Originale + HB + Joystick 750 DM. Tel. 04731/37088 ab 20 Uhr. Dennis

Verk. C64 C + Floppy 1541 + 2 Datasetten + SW-Fernseher + Cartr. + Spiele. 3 Jahre alt. 700 DM VB, Marco Späth, Anton-Bartl-Str. 1, 8132 Tutzing

Suche Komplettlösungen von Kentilla, Sorcerer of Claymorgue Castle und Grab des Pharao, verl. nach Michael Dietze unter Tel. 089/3515530

Suche Invest, Transworld, Hostages und Turrican. Nur Orig. Nur Disk. Zahle bis zu 30 DM, dringend. Tel. 05322/82179

Mon. Commodore 1802 zu verk. VB 250 DM, Tel. 02261/65017 von 15 - 19 Uhr täglich

Verk. Orig. Champions of Krynn, 35 DM, tausche auch gg. Gameboy- Spiele wie Kwirk, Final Fant. o. Sokoban. Jörg Ebel, Rathausstr. 11, 3208 Giesen

Das darf doch nicht wahr sein, hat denn niemand "Police Quest" für den 64er? Stefan Heinemann, Dannenbuschweg 17, 2900 Oldenburg

Verk. C64, + Floppy 1541 + Monitor 1802 + 60 Disketten u. 2 Boxen VB 550 DM. Tel. 02102/51260, Jan

Verk. Commodore 128 D mit Mon. Philips 8802 + Drucker SP 180 VC von Seikosha, für nur 1300 DM + Zak Mc racken. Torsten Zirfas, Tel. 02688/8355

Verk. Ultima V 25 DM, Curse of the Azure Bonds 25 DM, Burstnibbler 1.7 15 DM, Diashow-Maker Plus 35 DM, alles Orig. Tel. 02662/6455

Private Kleinanzeigen

C 64/128

Hallo! Habe neueste Spiele für den C64. Wenn du Interesse an neuesten Spielen hast, ruf an: Tel. 04861/5213 Björn

Verk. Drucker Typ Präsident Printer 6325 für 150 DM. Sven Grunau, Allee d. Kosmonauten 191, O-1140 Berlin

C128 D + 4 Joysticks, Lit., Diskettenmagazine, Final Cart. 3 und 54'er und Sonderhefte zu verk. VB 600 DM, Tel. 0521/70314

Supergünstig! Verk. C64-II, 1541 II, 30 Disks, Diskb., 2 Joysticks, 3 Bücher, alles 100 % o.k., nur 1,5 Jahr alt, 350 DM, Tel. 06408/7718, Daniel

Verk. 128 D + Farbmon. 1802 + Box über 30 Orig. alle dt., + leere Disks, alle nur 7 Mte. alt und nur für 1200 DM. Tel. 07392/3758, fragt nach Sergei

Der 64er lebt! Verk. und suche Tauschpartner für neueste Soft. No Lamers. Write to: Jens Stephan, Nach dem Taubenberg 13, O-9900 Plauen/Vogtl.

Verk. folgende 3 Orig.: Golden Axe, E-Swat, Turtles. Einzeln je 30 DM, Spiele kompl. zu 90 DM. Tel. 06421/42810, Thomas

Suche C64-Orig.-Spiele auf Disk, z.B. Elite. Für Gameboy suche ich S. Mario + Kwirk == Puzzleboy). Nur bei relativ günstigem Angebot anrufen. Tel. 08141/94870

Suche Orig. Wild West World, Krone 2, Dino-Wars, Lemmings, Buck R., Secrets of SB, Conquer, Ultima 6, Monkey Isl., B.A.T., Bad Blood, Bloodwych. Ralf, Tel. 07502/4511

Hilfe! Suche dringend die Speichererweiterung für den C128/64. Angeb. an: Tel. 0821/552824, ab 16 Uhr, Stephan

Suche dringend preisgünstige Floppy VC-1541 II für C-64 mit PD-Soft. Biete bis ca. 150 DM, nur gut erhalten. An Michael Tel. 0037/61/63233

Biete Public-Domain!! Gegen 1.50 DM Informationen anfordern bei: Martin Krug, Landwehr 1, 4230 Wesel, auch Postspiel

Verk. C64-Orig. Midnight Res, Untouchables, Turrican, Lords of Doom,. Lars Kroker, Rehhagen 1, 2401 Gr. Grönau, Spiele: 20 - 25 DM, Tel. 04509/1094, 100 % o.k.

Verk. Orig. Kick Off 2, 30 DM, Eye of Horus 20 DM, Shadow Warriors 30 DM, zus. 70 DM, 100 % o.k., Tel. 06453/7477. Andreas,. ab 17 Uhr

Verk. C64 II, Floppy 1541, Mon., Drucker, Datasette, HB, Joysticks, Spiele. VHB 850 DM, Tel. 04403/58577

Suche Tauschpartner mit guten Spielen für C64 (Disk), schreibt an: Ronny Schäller, Auenweg 2, O-8122 Radebeul 2, Tel. 0037/51/74690, ab 16 Uhr

Suche guten Tauschpartner für C64-Software. Angebote an: Rado Pala, Rybna Brana 1, CSFR-81101 Bratislava

Suche Lösungen zu Knightmare. Verk. Pirates-karten (70 Pf. + 1 DM RP.) Schickt an: Maik Burmeister, Dahmstr. 3, W-2410 Mölln, Tel. 04542/4304

Verk. Floppy 1541 (weiß) Tel. 089/7231708

Ges. auf Disk C64: Char.-Cheat-Prog. f. Bard's T. I, II, Might & Magic I + II, Dragon Wars, Hillsfar, Iron Knight u. a., Heinrich R. Arenz, Burgstr. 33, D-6000 Frankfurt 1

Suche für C64-Spiele: F-16 Combat-Pilot, Buck Rogers und Mig 29, Fulcrum; bitte schreibt an: Christian Tümena, Linaweg 16a, 2805 Stuhr 4 oder Tel. 04221/30620

Grafikfähiger 9-Nadel-Drucker für C64, 128, +4, C16, 116 für 250 DM (Seikosha SP-180 VC). Gernot Lieffertz, Longerichstr. 228, 5000 Köln 60, Tel. 0221/5992874

Suche Tauschpartner für C64, jeder der mir schreibt erhält kostenlos meine Liste. Habe: X-Out, L. to Kill., R. D. I + II, Ninja usw., schreibt an: J. Schmidt, Verdenerstr. 51, 2807 Achim

Suche C64-Orig.-Games! Liste an Stefan Löffler, Nußdroferstr. 53, 7770 Überlingen

Wg. Systemwechsel C64, Floppy 1541 II, 100 % o.k., Transworld, Pirates, Oil Imp., Epyx 21, Epyx Action, Bobo, Rainbow Island und andere. VB 670 DM, Tel. 07159/7890, ab 18 Uhr

CH - verk. Spielemagazin auf Disk "Game On" Nr. 12/88 - 3/89, 9 - 12/89 + 3-5/90 mit Orig.-Verp. zu je sFr 3,— Tel. 036/512277. Dres verl. ab 18 Uhr

Verk. Orig. California Games für 20 DM + Anleitung. Tausche auch gg. andere Spiele. Tel. 089/7911696, bei Martin Madalec

Verk. das Orig.-Spiel Die Fugger für 10 DM, zwei C64-Hefte für 6 DM (11/90, 1/90), Tel. 07159/5700, Andi verl.

Suche für folgende Spiele: Dragon Wars, TV-Sports Basketball u. Rocket Ranger, VB, nur Orig. Tel. 05971/81540, fragt nach Carsten

Verk. Hardcopy-Modul für 30 DM, Simons Basic-Modul für 15 DM, und 2 x 8-KByte-EPROM für 15 DM, zus. nur 50 DM, Tel. 05353/3500, ab 16 Uhr

Suche Floppy 1541 für C64, mögl. preiswert. Angeb. an: H. Wittig, Reinhardsbrunner Str. 84, O-5800 Gotha

Verk. für C64: M. United, Foxx Fights Back, Graffiti Man, Gunship, Ghouls'n Ghosts und Heatwave (Nebulus, Zynaps etc.), nur Orig. Tel. 04121/62990

Suche für C64-Disk: Rings of Medusa, Dragon Wars und andere Rollenspiele. Andreas Wollny, Hänselweg 5, 4440 Rheine 1, Tel. 05971/2478, ab 18 Uhr

Suche die Spiele: Transworld, Sim City, biete für ein Game die Orig.-Spiele Dragon Wars oder Oil-Imp. Tel. 07254/1220. Michael verl.

Verk. tausche: Elite, Roadwar 2000, Mask of Sun, Deadline, S.E.U.C.K., suche: Medusa, Dem. Winter, Rockstar, Zombie, etc., Tel. 069/5971494

Verk. C 64 II + 1541 II, 40 64'er Magazine, 5 Bücher, 100 Disketten. Preis nach VB. Markus Linecker, Unterweinberg 69, A-5230 Mattighofen, Österreich

Verk. C64 + Mon. + Floppy 1541 II u. viel Zub., einmaliges Angebot. Schreibt an: Frank Böttger, Mozartstr. 13, O-4900 Zeitz

Wer tauscht mein Orig. Captain America und mein Mask gg. Klax od. R. Dangerous od. gg. Rainbow Islands ein? A. Stockinger, A-4121 Altenfelden 141

Kaufe Farbmon. Commodore 1802, Rainbow Island und das Hypra-Disk- II-Modul. Daniel, 6305 Buseck 1, Tel. 06408/7718

Verk. Schneider Sprinter 180 und Maus sowie Orig.-Spiele und Zub. (Bücher usw.). Liste bei: St. Schubert, Severingstr. 21, W-1000 Berlin 47

Verk. C64 II, Floppy 1541 II, div. Zub. 350 DM, Tel. 089/848557

Suche Tauschpartner C64, habe Games wie Double D. II, Courts, Ninja, Remix, Shadow Warrior usw., schickt Liste an: Christian Schmidt, Pionierstr. 20, 3510 Hann-Münden

** Sim City ** Verk. Orig. Sim City, 1 mal gespielt, wegen überraschenden Systemwechsel. Preis 40 DM, Tel. 07227/4334

Verk. C64-Orig.: Knights of Legend, Champ. of Krynn, Panzer Strike etc., bei: Andrea Braml, Vestenthal 119, A-4431 Haidershofen

Verk. C64 + Floppy + Datasette + massig Disks + Software + Lit., usw., Spitzenpreis 450 DM, Tel. 0241/524534, Christoph, Freitag bis Sonntag

Verk. Dragon Breed 35 DM, Tusker 20 DM, Eye of Horus 15 DM, Orig., suche Action Replay MK 6. An Sven M., Bookhorner Weg 4, 2875 Ganderkesee 1

Ich verk. Nordicpower neu 100 DM, und verk. C64/128-Software zwischen 10 DM bis 45 DM, nur Orig., Tel. 05731/83236

Suche: Orig.-Anl. für Elite dt. mit Tips, Orig.-Games wie Pirates, Zak MC Kracken und Sim City. O. Heidemann, Bersarinstr. 30, 1030 Berlin, nur Umgebung

Verk. C64, 2 x 1541 + 2 x Grünmon., 150 Disks, viel Zub., für 450 DM. CH. Jugosch, Nikolsburgerstr. 23, 8950 Kaufbeuren

Suche Tauschpartner für C64-Software. Habe z.B. Total Recall, Marc, Crime T. usw., schickt eure Liste an: Weldy Dietmar, Lindenstr. 7, A-4614 Marchtrenk

Zak MC Kracken, wie macht man Feuer in der Höhle v. Seatle? Suche außerdem Player Manager, Tausch gegen ??. Tel. 0201/663745 Dormann, Prinzenstr. 58 a, 4300 Essen 11

Suche Tauschpartner für C64. Habe neueste Software (u. a. Rollenspiele). Christian Oberleitner, Grillparzerstr. 22, A-8010 Graz, 100 % Antwort

Wer verschenkt oder verkauft billige Floppy für C64? Bitte Tel. ab 16 Uhr, Leipzig / 4115488, Uwe verl.

Suche Spieletauschpartner, habe Lösung für Maniac Mansion dt., schreibt an: W. Grenus, Wientalstr. 27, A-3011 Purkersdorf, nur für Österreich

Suche Glücksrad in dt., zahle bis zu 20 DM, ruft an, Tel. 02449/1371, fragt nach Holger, erst ab 15 Uhr.

Suche Komplettlösung für Maniac Mansion. Tel. 05224/5593 bis 18 Uhr, oder schreibt an: Oliver Bader, Wördebrinkstr. 10, 4404 Enger

Suche Tauschpartner für C64-Games. Bin 100 % ehrlich, schreibt an: Fuchs Ewald, A-8271 Bad Waltersdorf 45, Austria

Verk. Vendetta 30 DM, und Tiger Road 20 DM für C64, beides Orig., erreichbar von 15 - 17 Uhr, schreibt an: Oliver Wellinghoff, Buchenweg 3, 4516 Bissendorf 1, Tel. 05402/3577

Tausche Zak und andere Orig.-Spiele gg. Maniac Mansion u. a., Adr. Klas Boer, O-2560 Bad Doberan, Str. d. Gemein. 28

Verk. C-64 + Floppy 1541 + Freezer und noch mehr Zub., für ca. 500 DM, Torben Leiste, Tel. 05341/25165

Verk. C-64 mit Floppy, Büchern, Reset-Schalter und Orig.-Spielen, 5 Mte. alt, für 400 DM, Tel. 08153/8498

Verk. Sentinel World 35 DM, Dragon Wars 35 DM, Champ of Krynn 40 DM, Secr. of the S. Blades 30 DM, Starflight I 35 DM, Ultima V 40 DM, Tel. 04137/7723

Super-Games. Orig. auf Kass. Bismarck, Krakout, Tomahawk, Desert Fox, Lucasfilm-Games, Infiltrator, Konflikte, je 20 DM, Tel. 0711/4202188

Verk. C128 D, X-Out, Inner Space, Stifflipp & Co., Legend of Black Silver, Deathlord, Giga-CAD + Print-Modul, 40/80 Zei., Kabel, 64er-Soft extra, Tel. 09832/7140

Verk. C128 D mit Datasette, 2 Orig.-Games und noch einiges. Tel. 06105/44245

Verk. Wintergames 15 DM, Thunderbirds 15 DM, Lizenz zum Töten 20 DM, Maniac Mansion 25 DM, Robocop 25 DM, Test Drive II 25 DM, Tel. 08031/50921 Tobias

Suche dringend eine Komplettlösung für Ultima V. Wie komme ich in die ABYSS? Auch Karten + andere Tips sind willkommen. Tel. 08364/8202, ab 19 Uhr

Verk. jede Menge Software. Von alt bis neu. Bei: Peter Samrock, Edisonstr. 50/5, A-9020 Klagenfurt, Austria.

Suche Silent Service, War in The South Pacifik, Panzer Strike, Stealth Fighter und The Train, Bard's Tale 1, 2, 3, Tel. 06861/72632, Florian

Suche Tauschpartner für C64. 200 % Antwort. Mathias Pieper, Hauptstr. 64, 7630 Lahr 11

Suche zuverl. Tauschpartner für neueste C64-Sachen. Demos + Tools. Abends: 04503/3234, Oliver

Löse Mega-Orig.-Sammlung im NW von über 2400 DM auf. Auch Tools wie Burstnibbler. Abends: Tel. 04503/3234, Oliver

Suche dringend das Spiel Tetris auf Disk und zuverlässige Tauschpartner. Für C-64 I. M. Fusch, Alandweg 48, 3000 Hannover 1

Suche Tauschpartner. Habe: Ninja Remix, Champ. of Krynn usw. Schreibt an: Manfred Hinrichs, Bentswallerweg 25, 2987 Großheide 2, 100 % Antwort

Verk. Zak MC Kracken, Glücksrad, Quiwi, Drachenwelt, Maniac Mansion, Orig.-Disketten. Angeb.: Stefan Kreft, Potsdamerstr. 3, 4930 Detmold

Verk. C64, Floppy 1541 + 2 Joysticks + 3 Orig.-verp. Spiele + Diskettenbox. Yann Diesinger, Carabellig 5/140, A-1210 Wien

Wer kann helfen? Ich habe mein Code Wheel zu BT 3 verl. T. Neunherz, Otto-Seeger-Str. 60, O-1800 Brandenburg

Suche dringend Software. Schickt eure Listen an: Ulrich Stuhrmann, Theklaer Str. 138, O-7042 Leipzig, tausche oder bez., 100 % Rükkantwort

Verk. Orig. C-64 Soft: Lords of Doom, Dragons of Flame, Flimboy's Quest, Tiebreak Tennis, alles Disks, + Turrican + andere Tapes, Ulrich Müller, Tel. 07681/7495

Turrican, Rick Dangerous, Rings of Medusa, Turbo OutRun + Battle Chess, Soldier of Fortune, Bad Cat, Savage, Orig. je 25 DM. Zahren, Lambertusstr. 66, W-5143 W-Berg 4

Verk. C64 + 1541. Preis nach VB, günstig, Tel. 0711/837618, Umut

Verk. C64 + Floppy 1571 + 2 Netzgeräte + Grünmon. + Datasette + Joystick + Bedienungshb. + viel Software + Diskbox. Tel. CH-061/9219918. 800 sFr./900 DM.

Verk. C64 II + 1802 + 1541 II + 130 Disks + Lit. + Abdeckhaube, Box, Joystick, Maus, Geos, TV-Mod., alles in einem guten Zustand, für 620 DM. Tel. 02161/662515

Verk. Orig. Katakis, The Train, Indorsports, Combatschool, Daley Thompson Olymp. Challenge, suche Tauschpartner (schicke Liste). A-4981 Reichersberg 140, Thomas Schönberger

Verk. neueste Orig.-Games (Disk): Wicked 20 DM, Steel Eagle 20 DM, Zoom 20 DM, Bozuma 20 DM. Kass: Fiendish Freddy's 15 DM. A. Korn, Klosterstr. 20 a, O-2385 Zingst

Suche Infocoms Sorcerer für C-64, sowie A Mind forever Voyaging für Amiga. Zahle sehr gut. Tel. 04621/4469 nur Wochenende

Suche für C-64 preiswert MK 6 oder MK 5 Professional. Angeb. an Rene Goldhammer, Neue Str. 23, O-4721 Abberode, Tel. Abberode 200

Suche zuverl. Tauschpartner für C64, jeder der mit schreibt, erhält kostenlos eine Liste. Schreibt an: Bernd Schlesiger, Wannenstr. 53, 7730 VS-Schwenningen

Verk. C64-Orig. (D). Zak MC Kracken 30 DM, Neuromancer 30 DM, Pool of Rad., 40 DM, Airline 10 DM, Tass Times 15 DM, Def. of the Crown 20 DM, Tel. 0621/673755 (nur Fr. -So) Markus

Verk. C 128D + Mon. 1901 + Orig. Spiele + Lit., + Protext + Flightsim. + Joysticks. Tel. 0551/793742, 17 - 19 Uhr

Verk. C128 + Floppy + Drucker Seikosha SP 180 VC + 190 Disks + Maus + 1 Joystick + umfangreiche Lit., im Raum Köln-Bonn, für 800 DM VB, Tel. 02254/4252

Verk. Orig.-Disk Red Storm R. 30 DM, The Games, 30 DM, Mickeys Space- Adventure 25 DM, Golden Disk 2/91, 15 DM, 64er Sonderhefte, Adventures. Tel. 05121/34635

Suche Red Storm Rising, Puzznic, tausche gg. Kick Off 2, Curse of A. B., Buck Rogers (Orig.). Thomas Schlottke, Kaiserstr. 9, 6751 Wartenberg-Rb., Tel. 06302/4713

Tausche Italy 1990 und Manchester United gg. int. Soccer Challenge und Tie Break. Tausche nur in Hamburg. Tel. 040/342047, Tel. bitte nur von 15 - 16 Uhr

Verk. C128 + VC 1571 + Drucker Seikosha 1200 + Final Cartrd. 3 + Datasette + ca. 130 Disks + Lit., = VB 850 DM, NP 1800 DM, Tel. 08141/20292

Verk. Orig. Platoon, Apollo 18, Pirates, Gunship, Ultima 5, Red Storm, Rising, Projekt Firestart, Bards Tale 3, zu je 20 DM, Tel. 030/7462647, Andre Fuchs

Suche Tauschpartner. Habe Weltris, Chase HQ2, Creatures usw., schickt Listen an: Daniel Spieker, Jägerstr. 13, 4811 Oerlinghausen

Verk. Orig. Zak Mac Kracken, Curse of Azure Bonds u. a., Liste gg. RP. bei Wolfgang Müller, Hauptstr. 13, 8909 Wiesenbach

Suche dringend einen günstigen Monitor für C-64. Biete bis ca. 250 DM. Jena - 0037/78/25335

Verk. Orig.-Spiele (Cass.). Liste gg. RP, z.B. Winter-, Summer-, Worldgames, Capt. Blood etc., Gabriela Gosziniak, Immenkoppel 14, W-2000 Hamburg 63

Suche Tauschpartner für C-64-Disks. Habe Zak MC Kracken, Maniac, Pirates, N. Z. Story etc., suche Player Manager usw., Write to M. Pannes, Schulstr. 61, 4053 Jüchen 7, Gierath

Verk. billig Public-Domain-Soft für C-64. Liste gg. 1,50 DM bei: Matthias Holtkamp, Isselsiedlung 5, 4236 Hamminkeln 1

Suche C64 mit Floppy, Monitor + ca. 160 Disketten mit Spielen. Schreibt an: Stephan Thiemichen, Carl-Friedrich-Gauß-Str. 7, O-8900 Görlitz

Verk. Zak MC Kracken mit oder ohne Lösung. Tel. 02151/397110

C-1802-Monitor VB 150 DM, Star LC-10-Drucker f. C64/128, VB 180 DM, C128 D, (leicht def.) VB 90 DM, zus. 295 DM. Tel. 06051/67357, 14 - 17 Uhr

Verk. Pirates, Oil Imp., Zak, Operation Nept., Man. Mansion, je 20 DM, Mega Drive Basketball, Alex Kidd, je 35 DM, Phantasy Star II 45 DM, Tel. 08232/1654

PD gesucht! Tausche PD-Disketten 1:1, sendet Eure Discs mit RP an: M. Klein, PF 150350 C, 2800 Bremen 15



Private Kleinanzeigen

C64/128

Verk. C64 + Floppy 1541 II + Action Replay MK 5 + Datasette 1531 + 6 Orig.-Spiele + 120 Disks + 2 Joysticks für 600 DM, Tel. 02232/44790

Verk. für je 5 DM: Fußball Starmanager, 4 gewinnt, Wirtschaftsmanager, Spiel des Wissens (No Raubsoft). Frank Kury, Blasiwald 8, 7808 Waldkirch 2

Verk. C-64 + Floppy 1541 + 90 Disks + Disk Box + Action Replay- Cartridge + Zub. für 420 DM, Tel. 02443/4182

Verk. alle meine Magic Disk ab Ausg. 1/88 für je 5 DM. Habe auch die Dunkle Dimension mit Anl. für 15 DM, Tel. 0571/71651, ab 15 Uhr

Verk. C64 Orig. Ultima 3 + 5, The Eternal Dagger, Hillsfar, Championship Wrestling, Hanse, Questron 1 + 2, World Games für je 20 DM + NN. Tel. 0431/686418

Verk. Orig. X-Out 25 DM, Turrican 35 DM, Rainbow Island 30 DM, Roger Rabbit 20 DM, Soldier of Light 10 DM, Emerald Mine II 10 DM, Stein der Weisen 10 DM, ruf an bei: Daniel Schwenkert, Tel. 02389/52234, nur Montags-Freitags 18 - 20 Uhr

Suche Geos 2.0. Biete 50 DM, suche auch günstigen Drucker (mind. 640 Punkte). Angeb. an: Martin Lebernegg, Tel. 0211/4180578

Suche alte und neue Games für meinen C64. Angebote an: Wolfgang Denelke, Bahnenstr. 37, 4130 Moers 1, bitte nur Disk.

Verk. div. Orig.-Spiele für C64, z.B. Zak MC Kracken, Maniac M., Turrican, B. Rogers, Ch. of Krynn, zw. 25 - 45 DM. Nähere Inf. unter: Tel. 07195/2210

Verk. Fugger auf Disk f. 20 DM, suche Player Manager, biete bis zu 25 DM, Tel. 02723/72461, Stephan, ab 18 Uhr

Suche Komplette Auflösung von Maniac Mansion und Zak Mc Kracken nur dt., zahle pro Auflösung 5 DM, Tel. 02171/30436, ab 17 Uhr

Verk. Zak Mac Kracken und Castle Master. Beide 100 % o.k., Suche auch R-Typ u. Katakis, Preise nach VB. Tel. 0271/89146, Thomas

Verk. C128 mit LW und Commodore-Farbmon., 0,5 Jahr alt, gebr. für 800 DM. Zu melden bei Andreas Will, Bachstr. 19, 7519 Gondelsheim. Tel. 07252/86181

MS-DOS-PCs

Verk. Orig.-Spiele: z.B. Populous, 3,5" 50 DM. Thomas Zarski, Tel. 0931/274698, 8700 Würzburg

Verk. Starflight 2, Space-Rogue, Sentinelworlds, Pirates, alles Orig. je 50 DM, Tel. 04444/1719, ab 19 Uhr, oder am Wochenende

Rise of the Dragon 55 DM, Larry III 45 DM, Wingcommander incl. Missions 70 DM, Wolfpack 40 DM, Star Control 40 DM, Light Speed 40 DM, Tel. 08141/72100

Verk. Schneider Euro PC, integr. Diskettenlw., Monitor, Mouse, Orig.-Softw., 7 Disk, 4 Bücher. Matthias Witt, O-2793 Schwerin, Lennallee 3 (für 1000 DM)

Suche: Powermonger, Sim Earth, Monkey Isl. dt., Speedball, KQ V, biete: SS 2, Buck Roger, Midwinter... Till Lange, Wahnbachtalstr. 17, 5200 Siegburg

Verk. Orig.: Larry 2, Populous je 40 DM, H. A. Circuit, Kings of Beach je 35 DM, Micro Soccer 30 DM, Fast Break, Cloud King, je 20 DM, Tel. 06074/3831

Verk. und tausche Software: meine Bildschirmkarte ist CGA, mein Club heißt Euro Soft. Reinhold Walkow, Rothstr. 4, 6450 Edt., Tel. 07245/3241

Tausche, verk. und kaufe PC-Prg., Tanja Benz, Ifang 12, CH-9548 Matzingen, Schweiz, Tel. 054/531324

Verk. PC-Orig.: Wing Com. Mission, KQ 5, Iceman, Larry 2, Star Flight 2, Sim City dt., u. a. Marco Schmidt, Büsumer Str. 22 a, 2248 Hemmingstedt, Tel. 0481/61895

Suche PC-Orig. Monkey Island, dt., VGA, Stellar, Falcon MK 2, Nuclear War u.a., auch Tausch. M. Schmidt, Büsumer Str. 22 a, 2248 Hemmingstedt, Tel. 0481/61895

Biete: Starflight 2, Orig. Suche: PGA-Tour Golf, Tel. 04253/727

Verk., tausche, BT II 30 DM, SFII 40 DM, Loom 40 DM, Pop. 40 DM, Alone 30 DM, WC 60 DM, u. a.; ab 5 Stck. 10 % Nachlaß. Zak 40 DM, Gebhardt, Tel. 07520/6511

Suche PC-Games u. Anwendungen, nur Orig. Liste m. Preisvorstellung an: Lochner B., Rommelstr. 322, 8783 Hammelburg

Verk. Orig. Indy Adv., Police Quest II, Sim City, Pirates, Block Out, alle auf 3,5", St. 40 DM, Tel. 04723/4846

Verk. Schneider Tower AT für 2850 DM (NP 6000 DM) + VGA + 1 MB RAM + 1,2 MB- + 720 KB-LW + Works + DOS, Tel. 08801/1244, Seeseitener 6, 8124 Seeshaupt, F. v. Fraunberg

Verk. F15, Strip Poker II Plus 30 DM, Flight of the Intruder 55 DM. Interesse? Dann ruft an: Tel. 07191/57510, Peter Junio verl. Suche PQ 4, KQ 5 !!

Lightspeed 45 DM, Star Control 45 DM, Wolfpack 45 DM, Larry 4 45 DM. Meldet euch bei Gerhard, Tel. 08141/72100, habe auch Amiga-Sachen

Suche PC-Orig. VGA, z.B., Rings of Med., Railroad Tycoon, Maniac Mansion, Secret of Monkey Islands u. ä., Tel. 05251/76758

Tausche orig. "Hanse" für IBM-PC gg. Orig. Spiel für Amiga. Angebote an: Marc Blasing, Gröbmühlstr. 278, 8060 Dachau, Tel. 08131/82016

Verk. / tausche: Sorcerer Lord, Zombi, Full Metal Planete, VB 20 - 50 DM, m. Porto. Tel. 05665/2202 ab 16 Uhr. Carsten. Suche Pool of Radiance, Railroad Tycoon u.a.

Verk. Orig. für IBM. King's Quest 5 (VGA) 85 DM, Mines of Titon, Third Courier, Bargames je 40 DM, Matthias 17 - 20 Uhr, Tel. 07641/8907

Tausche od. verk. Ultima 5 + 6, Lemmings, Wing Commander, Wolfpack, Pirates, BOP und a., nur Orig., Tel. 0511/736998, ab 18 Uhr

Suche preiswerten VGA-Mon. und AD-Lib-Karte oder Saund-Blaster für XT. Melden bei: Dirk Börner, Tel. 06033/65399

Verk. EGA-Paket. 1 Jahr alt, Philips CM 8833, Farbmon. + EGA-Karte NP 1000 DM, Preis: 670 DM, Tel. 07824/4218, suche auch preisw. Adlib-K.

Kik Off II 50 DM, Indi 500 - 40 DM, Star Control 45 DM. Alles Orig. Tel. 07022/78555

Suche dringend Komplettlösung für Wasteland + Pläne, biete 5 DM für den Ersteinsender. Schreibt an: Frank Schultheiß, Bamberger Str. 24, 8640 Kronach

Suche Orig.- Spiele für PC, auch ältere Titel. Liste an: Klaus Heinen, Getreideweg 6, 5000 Köln 41

Verk. und tausche PC-Spiele: Budokan, PQ 2, The Three Stooges, Austerlitz, Capt. Blood, Dr. Dooms, Revenge, Berlin 48, u.a., Tel. 02697/1343, nach 16 Uhr

Suche Buck Rogers, Champs of Krynn, Populous, Ultima VI, Eye of T. Beholder, Pirates, biete: Full Met. Planet. 40 DM, Silent Servie II 40 DM, Tel. 06237/7541

Verk. Orig.: 40 DM: Ishido, Silent Service 2, Monkey Islands, VGA, Lemmings, Spellcasting, Space Quest 4, suche Hardball 2. Tel. 07152/23849, Thomas

Verk. Orig. Wolfspack m. Anl. Peter Rose Baseball, Ultima IV, m. Lösung. u. Anl. 50 DM, Indy 500 5,25" u. Ghost'n Goblins, suche Viking Shield, Tel. 04956/3456 (Suche Tauschpartner)

Verk. Budokan 40 DM und Wing Commander 60 DM. Tausche Budokan auch gg. Secret Missions 1 oder 2. Thomas, Tel. 0251/214383, ab 15 Uhr

Verk. und tausche: LL 2, FM 2, Elite, Microprose Soccer usw., je 25 DM, Tel. 02571/7219, suche: Face Off, Pirates usw., kaufe auch

Suche dt. Anl. für Empire, zahle 15 DM, verk. Railroad Tycoon 45 DM. Rainer Kress, Tel. 09922/5557 nach 18 Uhr

Verk. Schneider Euro-PC, Monochr.-Mon., Schneider HD 20 MB, m. orig. Software f. VB 1200 DM. Tel. 089/9503960

Verk. PC 50 II 386 16 MHz, 2. LW, VGA-Karte mit Farbmon., Epson LQ-850, 125 MB, 19 ms, MS-DOS. 4.01, Top-Software, Preis VHB, Tel. 09631/5721

Verk. Orig. Lightspeed, Elvira, Savage Empire, Bards 3, Test-Drive 3, Sec. World, Big Business, Crash Course u. a., suche Hard Nova, Muds u. a., Tel. 08634/5699

Verk. und tausche von Topsoftware: Monkey Island, 952 Ishido, Railroad Tycoon, Flight of Intruder, Pirates, Tank Platoon, Their Finest Hour, Loom, Zak, Carmen-Sandiego, Transworld, Indiana Jones, PGA Tour Golf. Tel. 09631/5721

Suche Games für meinen PC: z.B. Mechwarrior, Pool of R., usw., zahle pro Game bis zu 40 DM, Tel. 02135/47984 Oliver. P.S. Nur. Orig.

Suche und tausche Orig.: Monkey, Gretzky-Hockey, The Cycles, Buick, Fire & Forget 2 u.v.m., gg. Bargames, Adventure und andere Spiele. Tel. 07259/1720, Markus

Suche: Tank, Silent Service, II, Gunboat, Wolfspack, LHX, Fire Brigade, Second Front, Panzer Battles, Life & Death. Ulf Thies, Nelkenweg 29, 5308 Rheinbach

Suche: Inside Trader, The Traine, PHM, Pegasus, Jet Fighter, Defender of Rome, Abrams, Battle Tank. U. Thies, Nelkenweg 29, 5308 Rheinbach, no Tel.

Habe: Wings Com. + Miss. Disk, Infestation dt., SimCity dt., Cadaver dt., Future Wars dt., suche: Buck Rogers dt., Monkey Island, VGA, Spellcasting 101, Tel. 07082/7363

Verk. Ghostbusters II 45 DM, Moonwalker 40 DM, außerdem eine 3-Tasten-Maus VHB 60 DM, für PC. Jens Matschke, Ost-Str. 48, 4830 Gütersloh

Verk. ältere Spiele (IBM-kompatibel), z.B.: Asterix, Saboteur II, Prohibition und v. m. für nur 10 DM das St., Tel. 0611/565290

Verk. Monkey Island 60 DM, Summer Challenge 30 DM, Full Metal Planete 25 DM, alles Orig. incl. Verp., Tel. 05461/64118, ab 18 Uhr

Suche Orig.: Sim City Carth, Transworld, Lemmings, Ultima 6, Silent Service 2. Verk. o. tausche Monkey Island, Tel. 02434/2727, Stefan ab 14 Uhr

Verk. Orig. Silent Servie 2 für MS-DOS-PCs für nur 65 DM, Tel. 02373/62341, ab 14 Uhr

Verk. AT 386 SX 16 MHZ, 2 MB + VGA-Mon. + 16-Bit-Karte 1 MB, + 40 MB-Disks + 5,25" + 3,5" Zoll-Floppy + Soundblaster + Games-Port + 2 Joyst. + Orig. Soft. Tel. 02234/58200

Verk. Wonderland 5,25", Preis VB. Bad Blood, Lightspeed, Omega Orig. Space Rogue, Fiendish, Tel. 089/2283535

Suche Tips u. Anleitungen für 688 Sub., Lost Patrol, Carrier, Airborne Ranger, Silent Service 2, F-16, F-19, Team Yankee, G. Heim,. Dorfackerstr., 36, CH-4528 Zuchwil

Kaufe PC-Spiele aller Art, nur Orig. Angeb. an: Martin Neubauer, Maiklgasse 9/10/6, A-1100 Wien

Verk. Railroad Tycoon 50 DM, Monkey Island 45 DM, Starfl. 2, 40 DM, Silent Serv. 2, 50 DM, Legend of Faerghail 40 DM, zus. 200 DM, Tel. 06223/1811

Verk. Profex XT mit 20 MB Festplatte, Hercules-Card, Mon., 640 KB RAM, 5,25" u. 3,5"-Floppy u. Coproz. + Joycard, 1700 DM, Tel. 09547/6484 Stefan

Verk. Orig. PC: Loom, 55 DM, 40 MB Harddrive MR535 + Cont. WD 1003 NP 980 DM für 650 DM, suche Orig. Finest Hour, Wing Commander, Michael, Tel. 089/188369

Suche günstige Software für den PC. Aber bitte keinen Schrott. Ruft einfach an: Tel. 07748/2202. Oder schreibt an: Peter Hager, A-5142 Eggelsberg 3

Hercules-Mon., bernsteinfarben (Addonics), ca. 1 Jahr alt, für 120 DM zu verk. Matthias, Tel. 0561/26346

Suche Personal Composer für meinen Sytay. Biete Super-Spiele zum Tausch. (Nur Orig.) Philipp Herz, Erlenwerg 1, CH-6314 Unterräger

Verk. Pirates (3,5") für 45 DM oder tausche gg. Cadaver oder Space Quest 4, Tel. 07935/8579, nur PC

Verk. Amstrad PC 1512 + LW + Drucker, + CGA-Mon. + Zub. für ca. 2200 DM, schreibt an: D. Hub, Neuestr. 12, 6573 Simmertal.

Verk. Digitizer Video 1000 (Fricker Berlin) für PC, XT/AT kpl. mit Original Master-Disketten zum halben Preis: 300 DM VB, Tel. 05262/3676

Suche im Raum Innsbruck und Umgebung Softwaretauschpartner. Verk. 5,25"-Floppy f. XT um öS 1000 sowie CB-Antenne City-Star. Schreibt an: Andi Troger, Haller-Str. 200 a, A-6020 Innsbruck

Verk. PC 1512, 32 MB, HD, ADLIB + Composer, zusätzlich Bücher + massig Software. VB 1650 DM. Helge Volkenring, Aug.-Kierspel-Str. 15, 5060 Berg. Gladb., Tel. 02202/53610

Suche Orig. für PC MS-DOS. Habe alle möglichen Spiele. Tausch gg. Spindizzy, alle Cargames, alle Adventure und v. m., Markus- Tel. 07259/1720

Roadwar 2000, Muds, Imperium, Tunnelstrolls für 10, 30, 40, 40 - R. Schmidt, Rehsprung 10, 2400 HL 14, Tel. 451/308261 oder Tausch, Megathr. M & M 2, Simerath

Verk. GENOA SuperEGA Hires + Modell 4850 0-7, inkl. HB + 4 Disks Utility- Prg. Preis 150 DM VB, Tel. 089/8416594, Marc

Verk. für 50 DM bzw. tausche das kompl. dt. Spiel (5,25") Rings of Medusa, Tel. 04298/31720

Verk. Orig. LHX, Maniac Mansion, Larry 3, Face Off und Muds für jeweils 50 DM, Tel. 07602/307, Thomas

Verk. AD-Lib-Synthi-Card für 200 DM, Orig.-Verp. + Software, Tel. 089/980848, verl. Hamid

Tausche oder verk. Orig. Block Out 40 DM, Indy III 50 DM, SS 2 50 DM, Klax 50 DM, Zak McKracken 40 DM, suche vieles, B. Bergmann, Thürnagelstr. 18, O-1170 Berlin

Tausche Indy III 3,5" dt. gg. Island od RR Tycoon Orig., suche Gauntlet 1 + 2, A. Reinfurth, Krämerstr. 33, 7500 KA 21, Tel. 0721/574365

Verk. Orig. Police Quest II 5,25" und 3,5" für 50 DM und Silent Service 5,25" für 35 DM, Tel. 07151/74161

Verk. Orig. Indy III 5,25" 35 DM, 688 Sub. dt. Anl. 3,5", 5,25" 40 DM, Tel. 06071/32328, Andrei

Verk., tausche Anl. dt., 50 DM, Indy 3 dt. 30 DM, Rick 2, 40 DM, suche: Great Courts 2, Sim Earth, Lemmings, Cadaver, Jens Begeman, Kreuzbuchweg 2, 4930 Detmold

Suche Games für PC/AT, zahle gut. Stefan Leonhardt, Schwazenmoorstr. 70 b 205, 4900 Herford

Verk. IBM-XT-512 KB, 2 x 5,25", DOS 3.3, CGA-Mon. VB 970 DM, Tel. 06135/5669 ab 17 Uhr

Verk. Orig. Boba u. Purple Sat. Day für je 30 DM, auch Tausch mögl. Tel. 07741/61232, suche Spiele für Hercules-Grafik

MS-DOS-PCs

Kaufe, verk. und tausche PC-Soft. Ranjan Benz, Ifang 12, CH-9548 Matzingen, Tel. 054/531324

Verk. Orig. Indy 500, Kings Quest 4 je 45 DM, tausche auch gg. Lotus Esprit, Hard Driving 2 oder Super Off Raod. Tel. 07745/8549, Harald

Suche Bards Tale I, Colonels Bequest und Lösung zu Prince of Persia zu kaufen. Tel. 06105/76253, ab 18 Uhr

Verk. RR Tycoon, Silent 2, je 55 DM, und Carrier Command, 35 DM, alle 5,25" Zoll. Game Boy + Tennis & Puzzleboy 165 DM. Verk. auch AMIGA. Tel. 04952/1747

Verk. Wing Com., Finest Hour, Populous und Loom. Suche Monkey Island, Pirates und Sierra-Adv. z.B. Space Quest 4. Tel. 05127/1258, ab 18 Uhr

Suche Maniac Mansion, Panza Kick Boxing, Spellcasting 101, Codename Iceman, Kings Quest 5 und Larry 2, Tel. 05127/1258 ab 18 Uhr

Suche Wing Commander für 5,25" Zoll, zahle 40 DM. Tel. 07134/15306, Schillerstr. 17, 7101 Eberstadt, Dominique, Geiger

PC-Orig.: MUD 45 DM, Face Off 39 DM, Waterloo 39 DM, Conflict Europe 29 DM, Joachim, Tel. 0821/84883, Veilchenweg 16, 8900 Augsburg

Verk. Schneider-PC 1512 HD 20, CGA-Farbmon., 21-MB-Festplatte, Gamecard, Maus, 752 Seiten HB, VB 1200 DM, John Hess, Wörthstr. 7, 4270 Dorsten

Suche Monkey Island dt. VGA 3,5" Angeb. an: Helge Müller, Heinrichstr. 21, O-4300 Quedlinburg

Verk. A10-Tank Killer (Orig.) für 45 DM. Florian Weber, Hayndstr. 9, 8132 Tutzing, Tel. 08158/8205, MS-DOS. Garantiert 100 % o.k.

Verk. Wing Commander 1,2 MB Diskettenvers. Orig. Preis: 50 DM, VB, Tel. 0421/373863. Abends. Nur Bremen.

Suche SSI-AD & D Rollenspiele sowie Tunnels and Trolls, zahle je 35 DM, außerdem Konami-Spiele je 45 DM, Tel. 05251/730429

Verk. und tausche Lost Patrol 3,5" 50 DM, suche F-10, F-15, Loom, Flight of Intr., Camelot, 688 A-Sub., Monkey Island, SQ3, MH 2, RR Tycoon, Tel. 0851/35143

Verk. Spiele Simcity mit Terrain-Ed., Xenon 2, Flight of the Intr., F-16 etc. zu fairen Preisen. Gerrit Goedecke, Georg-Koebe-Weg 5, 2085 Quickborn

Suche Orig. North & South, Powermonger, Wing Commander, Monkey Island, zahle bis zu 50 DM. Stefan Häseker, Molkereistr. 8, 2974 Uttum

Verk. Indy 3, für 50 DM. Tel. 089/953825 Frederik

Verk. f. IBM: MS-Flugsim. 3, dt., 5,25" 90 DM, Space Rogue 5,25" u. Their F. Hour, 3,5". Fragt nach Oliver, Tel. 02471/3876, ab 16 - 19 Uhr

Verk. Monkey Island VGA AT 69 DM, Silent Service 2: 69 DM, LHX-Attack-Chopper 59 DM, alles Orig. 3,5" + 5,25" Tel. 02351/14977, Lars verl.

Tausche Orig. Habe Blue Angel, Blue Max. Suche Populous, A-10 Tank, Carrier Command. Tel. 04231/4803, Marcus

Gymnasiast sucht dringend ADLIP-Sound-Karte um etwa 150 DM. Bitte melden bei: Gernot Liefertz, Longerichtstr. 228, 5000 Köln 60. Tel. 0221/5992874

Verk. PC-Orig. z.B. Operation Stealth, Hard Nova Lightspeed, Centurion, u.v.m., Tel. 06421/31138

Verk. Wing Commander + Secret Mission 3,5" 85 DM, Loom dt., 3,5" 30 DM, Xenon II 30 DM, Ballistix 5,25" 10 DM, alle orig. Tel. 089/8141212

Suche Orig. 5,25": TV Sports Football u. Great Courts. Tel. 06074/3831

Verk. Fleet 30 sFr., Conqueror 40 sFr., Indy 3d 60 sFr., Harpoon 60 sFr., Loom 50 sFr., Sim City 50 sFr., Andreas. Tel. 01/7304331, Schweiz

Verk. Test Drive 2 + Super Cars 60 DM, Orig. für MS-DOS. Tel. 04242/319532, ab 16 Uhr, Martin

Verk. Orig. Gunboat 30 DM, Sim City 40 DM, Dragonstrike 45 DM, Buck Rogers 55 DM, Indi 500 40 DM, Dino Warrior 40 DM. Tel. 0721/811994, Peter verl.

Verk. Buck Rogers engl. 45 DM und Space Quest 3 50 DM, Tel. 069/787579

Tausche oder verk. Orig.: Ultima 6, Falcon AT, Jet Fighter zus. 99 DM, Tel. 089/4305624

Suche Software für den PC, zahle gut. Listen an: Patrik Metzger, Murerhüsli 7, 6214 Schenkhan, CH. Format egal. Tel. 045/218341

Suche Tauschpartner für MS-DOS Software 5,25". Schreibt an Schröder Roland, 45 rue de l'hospital, 4137 Esch/Alzette, Luxemburg

Wanted: Infocom-PC-Games, InvisiClues, The Stauts Line, zögere nicht und schreibe an: Th. Schäfer, Horbacher Str. 99, 5100 Aachen

Verk. Orig. Spiele: Buck Rogers, Monkey Island, Bad Blood, je 30 DM, Knights of Legend, 25 DM, Phantasie III, Star Command, Wasteland, je 20 DM, Tel. 02151/24640

Tausche Orig.: Wing Commander, Finest Hour, Silent Service II, 688 Attack, Populous, Indy 500, Ultima 6, Maniac Mansion. Tel. 08731/6475, 16 - 19 Uhr, Gäßler

Suche Orig. Soft auf 3,5" und 5,25" aller Art. Listen bitte an: Andreas Ludwig, Am Anger 7, 8127 Iffeldorf

Achtung. Amstrad 1640, EGA 43 MB, Maus, Zub., Disks, Programme usw., zu verk. NP 3500 DM, Tel. 07223/21589, Preis nach VB

Verk. od. Tausche Sim Earth, Rise o. Dragon, Imperium, Monkey Isl. 50 - 60 DM, Suche: MechW., Railr., Tycoon, LHX E. Pätzel, Berlin Tel. 030/4944618

Verk. Pool of Rad., EGA, 3,5" für 60 DM, B. Rogers VGA, 3,5" für 65 DM, Tausche auch gg. Drakkhen VGA, Star. Emp. Tel. 07161/22693, ab 18 Uhr

Transworld 50 DM, Sword of the Samurai 50 DM, Balance of the Power 1990 45 DM, Elite 45 DM. Tel. 040/216140

Tausche, verk. Wing Com. SS2, Populous + Erw., Budokan, LHX, Rings of Med., Border Zone, KQ2, Austerlitz, alles Orig., nur Wochenende. Tel. 04941/4047

Suche und tausche: Suche: Buck Rogers, Pirates, Super Off Road, Wonderland, Hot Rod, Harley Punkt Shot. Habe viel gute Spiele, wie z.B. Wing Com., Monkey. Tel. 07259/1720

Verk., tausche echt geile Zocks: Silent Serv. 2, P6A, Wing Commander, viele Simulationen. Tel. 02361/183471, ab 19 Uhr, Mirko verl.

PC 5,25 " Orig.: Tausche Cha. of Krynn, PGA Golf, Indy III, Gretzky Hockey, R. Tycoon, Populous, Ang. an: M. Hering, K.-Liebknecht, Str. 7, O-1615 Zeuthen

PC 5,25 Orig.: Biete TVS Basketb., Monkey Island dt., VGA, u.S. Service 2, suche: SQ4, LHX, G. Courts, 2. Angeb. an: M. Hering, K.-Liebkn.Str. 7, O-1615 Zeuthen

Tausche Their F. Hour, LHX, Thunderstrike u.a., gg. W-Command, F-15 Strike, A-10 Tank o.ä., Tel. 07171/69174, ab 19 Uhr, Oliver Abt

Verk. Komplettlösung für versch. Adventures und Rollenspiele. Liste anfordern bei: Andreas Metz, Rosenweg 4, 8978 Burgberg, Tel. 08321/83717

Suche Tauschpartner für MS-DOS, habe 1,44 MB und 3,5" Floppy für Spiele und Prg., an Patrick Kunz, Gewerbestr. 6, 5702 Niederlenz, Schweiz

Biete Komplettlösungen für Sierr. Adv. und Tips bzw. Patches für andere Spiele. Habe auch viele Digi. VGA-Bilder, ab 17 Uhr, Tel. 089/649171

Verk. für 40 DM oder tausche Orig. 5,25" Oil Imp., suche Sim City, Populous, Carrier, Command, Tel. 0721/564361, Christoph verl.

PC Verk. 5,25" Hard Nova, Starflight 2, Millenium 2.2, 3,5" Dragons, Breath 22 II, beide: Quest for Glory 2 und Mechawarrior, Tel. 07121/550468

Verk., tausche und kaufe PC-Spiele und anderes. Liste an: Eberhard Matthias, Speicherstr. 11, 8500 Fauenfeld, CH. Bis bald.

Suche Orig.: KQ5, Camelot, Cadaver, bitte günstig. T. Rapp, Zentnerstr. 13, 8000 Mü. 40

Verk. PC: KQ V 60 DM, Monkey Isl. 40 DM, Midwinter 45 DM, Ultima VI 50 DM, C64 je 30 DM, Dragon Wars, Gunship, Rainbow Warrior, Isl., Oil. Imp., Tel. 09856/842

IBM-Orig. Pirates, ROM, Starflight II, Indy 500, Ultima V, KQ 4, Sentinel 1, FM, Fire Brigade, usw., tausche gg. Face Off, Tie Break, usw., Tel. 06221/29420

Dragonslair für 30 sFr, Battle of Britain 30 sFr, Space Quest II und III je 30 sFr. Patrick Roth, Seftaustr. 30, 3047 Bremgarten

Suche Curse of the Azure Bonds, Bard's Tale I -III, Ulitma Trilogy, möglichst billig. 3,5" oder 5,25" Tel. 089/830347

Suche gute Sim., f. VGAm + ADLIB, z.B. LHX, Ning Com., Their finest H., Falcon, A-10, Silent Service, etc., nur Orig., Angeb. an: J. Lindner, Dernierstr. 13, 84 Regensburg

Verk. Orig. Wing Commander, LHX, Ultima 6, Buck Rogers, Wasteland, Mechawarrior, suche: F-15, F-19, 688, Gunboat, auch Tausch, Tel. 08331/72455 von 17 - 18 Uhr

Verk., tausche Orig.: KQ5, CL, LSL3, SQ3, HQ1, Goldrush, suche SQ4, LSL5, PQ3, HQ2, Col. Camel., Conquest of the Long Bon. Tel. 07562/4412, Rüdiger

Silent Service II 45 DM, F-19 45 DM, Their Finest Hour 45 DM, Wasteland 35 DM, Nines O. 35 DM, auch Tausch möglich. Tel. 06543-6836

Suche Tauschpartner für PC. Habe viel Software 5,25". Schickt Eure Listen an: Matthias Bernien, Hühnerbeck 17, 2306 Schönberg

Suche It came from the Desert, 3,5" zahle bis 50 DM oder tausche gg. Larry I. Thomas Hägler, Rennbach 1, CH-4207 Bretzw/II, Tel. 061/961982

Verk. Komplettlösung zu Zak MC Kracken, nagelneu, Preis 12 sFr. oder 15 DM, statt 20 sFr, oder 18 DM. Reto Dräger, Trettlisteinstr. 7, CH-8152 Optikon

Biete: Wing Com + Mission LHX, Their Finest Hour, Jetfighter, SH2, Ultima, KQV, IV, Fatman, suche: Intruder, Elvira, Monkey dt., + VGA, Indy III, Sil. Serv. 2, Tel. 0841/36816

Verk. Orig. Spiele für IBM-PC. z.B. Asterix, Roger Rabbit, Kick Off II, Speedball, Goldrush, Larry I, u.a., Tel. 05253/2387

Verk. Orig.: Reise z. Mittelpunkt der Erde, Indy III, komplett 30 DM, Fast Break, KQ1 I, II, III, auch Tausch möglich. Tel. 089/160255, Daniel

Suche Orig. MS-DOS PT 109 für 100 DM, Tel. 089/676399

PC 3,5" Menace 40 DM, World Tour Golf 40 DM, EGA/VGA Puzzle 10 DM, u.a., Tausch möglich. Habe auch CGA-Emulator, Tel. 07121/580451

Austria: Suche Tauschpartner für 5,25". Listen an: Marcel Hehle, Hofsteinerstr. 128 a, A-6971 Hard

Habe: Xenon II, Sim City, Budokan, SQ3, LL123, Indy III, Silent S2..., suche: Hostages, Wing Com., LHX, PQ2, TD2, Hegele, Säntisweg 15, 7989 Amtzell, Tel. 07520/6940

Österreich. Suche gute Spiele für MS-DOS 3,5" und Amiga. Tel. 07216/6269, 18 - 21 Uhr, Gottfried

Verk. odt tausche Wing Com., Klax, Indy V, LHX, Microp. Soc., A-10 Kill, PGA, suche Rings o. Med, Elvira, Sherman IV, Leg. of Faerg., Kick off 2, Buck Rog. Battle Tech 2, Wings, Tel. 0201/491250

Verk. od. tausche Orig. Turbo Qutrun, Test Drive III, Star Treck V, Wolfpack, Crash Course. Tel. 0551/794876, Daniel ab 19 Uhr

Verk. Joystick und Karte, 2 mal gebr., 2 Mte. alt, NP 70 DM, VP 50 DM, N. Becker, Dorfstr. 1, 2411 Marienstedt

Suche: Silent Service II, Buck Rogers, Lemmings, Great Courts II, Cadaver, Populous, PGA Tour Golf. Angeb. an: Stefan Seidl, Am Schelmberg 11, 8554 Gräfenberg

Suche Orig.: Wing Comm. Monk. Isl., Space Q4, Buck Rogers, mögl. dt., zahle 40 DM, Tel. 06722/7264, Nick

Suche für PC: Decision in Desert, Crusade in Europes und Conflict in Vietnam, von Microprose. Tel. 0581/16876, Andreas verl.

Verk.: Xenon II, Indy 3, KQ3, Wing Commander, etc., tausche auch. Suche generell Tauschpartner (Orig.) Tel. (D) 0531/849116, Erik verl.

Verk. PC-Orig. Wing Commander, Secret Miss. 90 DM, Buck Rogers 45 DM, Starflight II 40 DM, Pupr. Sat. Day 30 DM, F-19 50 DM, Tel. 0721/697052, Marc

Wing Commander + Secret Missions 90 DM, B. Rogers, F-19 50 DM, Starfl., II 45 DM, Times of Lord 30 DM, Quest F.T. Timbird 30 DM, Tel. 0721/697052, Marc verl.

Verk. 386, Super VGA-Farbmon., 5,25" und 3,5" Floppies, 5,2 MB RAM, 32 MB-HD, Genius Maus, Cherry, Tastatur, etc., 4 Mte. alt 100 % o.k. 5250 DM, Tel. 07471/5855

Verk. Populous 5,25" und Monkey Islands 3,5" für je 45 DM. Moritz Hüther, Ignaz-Günther-Str. 9, 8093 Rott am Inn

Verk. Search for the King 50 DM, Moonwalker 45 DM und eine 3-Tasten-Maus CHB 60 DM, außerdem Monkey Island 65 DM, Tel. 05241/29529

Verk. evtl. Tausch orig. Italy 90 40 DM u. Berlin 1948 50 DM. Bei Interesse bitte melden: Tel. 06453/1775, ab 19 Uhr, Sascha

Suche Tauschpartner für PC, habe M.U.D.S., Monkey Island, VGA, A-10 Tank Killer usw., suche F-19, Goldrush etc. J. Heinrich, Banzelstr. 37, 6573 Simmertal

Verk. QS-120 Deluxe Joystick Adapter + Joystick QS 113 nur ein Monat gebr. für 40 DM, NP 70 DM, ruft an: Tel. CH 065/35/2342

Verk. Orig. Rise of the Dragon 60 DM, the Savage Empire 40 DM, Populous + Data-Disk 50 DM, Thunderstrike 30 DM, ruft an. Tel. CH, 065/352342, Julian

Suche PC-Games nur Orig., zahle bis zu 50 DM pro Game. Horst Stappet jun., Im Schlenk 22, 4100 Duisburg 1, Keine Anrufe bitte

Verk. 8-Bit-VGA-Karte 256 KB, für 160 DM, sowie die orig. Games, Crash Course 50 DM, PGA 40 DM, Oliver Busch, Untere Struth 3, 6342 Haiger III

Verk. Orig. Prg.: DOS 4.01, mit HB DM 100, Sim CITY + Pirates je 40 DM, Joystickkarte 2 Player, 30 DM, Tel. 07031/44933, oder 604933, ab 17 Uhr

Verk. für PC: Adlib Soundkarte Box + Visual Composer + mehr als 50 Musikstücke für 300 DM. Tel. 05226/5060 Claus

Suche Tauschpartner der gute ältere und neue Spiele hat. Schreibt an: Benjamin Schröder, Ossenpald 13, 2080 Pinneberg

Suche Tauschpartner für PC, habe: Island, Wingcommander, Budokan, uvm., Liste an: D. Hub, Neue Str. 12, 6573 Simmertal, Verk. LL3, Maniac, The Duel

Suche Tauschpartner für CGA Hercules. Habe gute Spiele. Schreibt an: Thomas Engelhardt, Hartfeldstr. 39, 4133 Neukirchen

Verk. Indy III dt., evtl. auch Tausch - Suche außerdem noch North and South, verk. auch Komplettlösungen und Lösungshilfen. Tel. 0791/8721

Biete: Wing Comm. 45 DM, A10 50 DM, Omega 30 DM, Lombard R. 30 DM, Silent Service II 50 DM, Battle T. 30 DM, Red Storm R. 35 DM, Wolfgang, auch Tausch. Tel. 09333/1286

Habe: Ultima 6, Their finest Hour, Indy III, Hero Q, Populous, suche: Loom, M1, Monkey K., TV Basketball. D. Hegele, Säntisweg 15, 7989 Amtzell, Tel. 07520/6940

Suche für den PC das Spiel Face Off von Gamestar, nicht Anco. Zahle 60 DM, Tel. 030/4522836

MS-DOS: Team Yankee (Orig.) Silent-Service II, Jack Nicklaus Golf, Crash Course, Stunt Car Racer, Kick Off II, alle nagelneu, je 50-75 DM, Tel./BTX 089/4307453

Orig. PC-Spiele: Hardball II, Times of Lore, Jinxter, Jewels of Darkness, Articvox, Backgammon, je 20 DM, Sundex Speicherkarte 1 MB, 130 DM, Tel. 0234/66575

Verk. oder tausche: Archipelagos 5,25" + 3,5" 50 DM, Chessplayer 5,25" 50 DM, Boulder Dash 3,5" 20 DM, Oliver Kiesel, Tel. 06758/6286

Achtung. Verk. PC/XT, 10 MHz, + 30 MB, Festpl., 3,5" + 5,25" LW, MF-Tastatur, + Gameport + DOS 3.3 + Word, für nur: 2200 DM, Tel. 08341/61112

Biete: A10- Tank K. 50 DM, Silent S 2, 50 DM, Redstorm R. 35 DM, Omega 26 DM, King Arthur 30 DM, Lombard R. 30 DM, Finaly F. 30 DM, C. Europe 30 DM, auch Tausch, Tel. 09333/1286, Wolfgang

Verk. Orig. PC-Spiele dt., 3,5" je 45 DM. PGA-Golf, Indy III, Flight Sim. III und 5,25 je 100 DM. Ami f. Wing 2, DMV-Softwarepaket, Tel. 08453/8879

Verk. orig. Wing Commander, Peter Rose Baseball, Ghost'n Goblins u. Indy 500 u. Defender of the Crown, tausche auch. Suche: Lemmings: Tel. 04956/3456

Verk. Orig. Search for King 40 DM, 3,5" Tel. 0941/794207, suche Wing-Commander, MS-Flug-Sim., Larry 1-3, Monkey Island

Adlib Synthes-Karte für VB 100 DM ges. Stefan Siebl, Hener-Str. 67, 4630 Bochum 1

Private Kleinanzeigen Private Kleinanzeigen Private Kleinanzeigen Private Kleinanzeigen

MS-DOS-PCs

Verk. für PC: Space Quest III und Police Quest II, beide Orig. ohne Error, je 55 DM, Tel. 07261/62704, Adrian

Suche Sim-City, Arch. 1+2, Editor, Sim-Earth, Ökolopoly nur Orig., mit dt., Anl. Tel. 05253/2310 ab 17 Uhr

Verk. gut erh. Monochromm. der Firma Oin. Mon. Preis VB. Für PC. Tel. 02271/94398, ab 18 Uhr, Niko

Verk. Orig. Starflight II, oder Wing Commander. Tel. 02151/754654

Suche günstige MS-DOS Games Tel. 061/8214904, bitte nur aus der Schweiz anrufen. Michel verl.

Verk. Orig. Police Quest II, Ghost Busters II, Baal, Lombard Rally, Yuppies Revenge a 40 sFr. Kaufe Mega Drive- Joypad, 20 sFr, nur Orig. Tel. 057/221649

Österreich. Verk. neuwertigen 286 AT mit Garantie mit VGA, HD, Mouse... oder tausche gg. neuwertigen Amiga 2000 + Zub., Tel. 06434/4263

Suche dringend das Game Gunboat, Preis nach VB, ruft doch an: Tel. 07520/6248, tausche auch. Andreas

Verk. Orig. MUDS, 3 Mte. jung, 60 - 70 DM, Tel. 0221/862741, Jörn Groneck, Gröppersgasse 29, 5000 Köln 91

Suche Powermonger, zahle bis 45 ÖS. Daniel Raughan, A-8344 Bad Gleichenberg 326-Austria, Tel. 03159/2555

Suche: 3,5" VGA, LHX, Pirates, M1, Flight of the Intruders, Secret of Monkey Isl., A-10, F-19 mit F-117 A. Angeb. an: Christian Weichbrodt, Hogen Kamp 13, 2903 Bad Zwischenahn

Tausche Their finest Hour, Falcon AT, FS4, Visual Composer oder Jukebox gg. Railroad Tycoon o. a. od. verk. zu je 45 DM, Tel. 07121/42301, Uli

Verk. Orig. Wing Commander 5,25" engl. für 45 DM und Lemmings für 35 DM. Tel. 089/408750 ab 19.30 Uhr, fragt nach Tasso

Verk. Prince of Per., Silent Service II, Ult. 5, Cenon III, Populous, Operation Wolf, Mean Streets, Stellar 7, Wild Streets, KQ1-3, Tel. 089/349019, o. 08446/695, tausche auch

Kaufe Spiele für Amstrad PC 464., für 50 DM auf Cassette oder Disk. Übernehme Tel. Johannes Walter, Tel. 06347/6199

Orig.: PGA Tour, Populous, Kings Quest, VGA, Klax, Railroad Tycoon, Indy 3, Wing Commander HD, Spacequest 3, etv. wie neu, Tel. 07321/26636

Suche Sim Earth u. Command H.Q., verk., Tiebreak, Ultima VI, Flight o. f. Intruder, Sim City, Pirates, Service Volley, nur Orig. Tel. 05362/71818, J. Grosset

ATARI ST

Orig. je 20 DM, E-Motion, Knight Force, Eye of Horus, Tetris, The Sentinel, Questron, II, Grand Monster Slam, Tel. 0221/6801897, ab 17 Uhr

Verk. orig. T. G. Summer Edit, R. Dangerous II, M. Soccer, Batman, suche: TV Sports Basketball etc. Schreibt an: T. Zerbst, PSF 060, O-7060 Leipzig, Tel. 4113932

Suche Tauschpartner für Atari ST-Software: Schickt Eure Listen an: Christian Krakau, Rendelerstr. 10, 6368 Bad Vilbel, Tel. 06101/2316

Achtung, wer verk. mir F-19 Stealth Fighter für den ST? Tel. 030/7758757, Frank

Orig. Manhunter II 35 DM, Galdregons Domain 25 DM, Sorcerer Lord 15 DM, Public-Domain-Software, jede doppelseitige Disk nur 2 DM, BTX/Tel. 02053/40761

Verk. folgende ST-Orig.: Bundesligamanager, Epyx-The Games, E. H. Soccer, Giants (4 Spiele), Paradroid 90, Buggy Boy je 35 DM, Tel. 0871/51695

Tausche od. verk. die Spiele: New Zealand Story, Gunship, Circus Attraktionen, gg. Strider, Sp. Wonderboy usw., Tel. 07473/6728

S. Sim City, Populous, F-16, TV Sports Basketball für 30 DM. o. t. g.. Starflight, Turbo GT o. BMX Code Master u. Spy vs Spy. Tel. 0201/683828

Powermonger 50 DM, Dragonflight + Lösung 50 DM, Tel. 06106/24296, ab 18 Uhr

Verk. für ST: Mewilo, Camelot, Loom, Tass Times in Tone Town, Operation Stealth, Tel. 02103/51627, ab 18.30 Uhr

Verk.: Orig. King's Quest 1-4, Populous, Space Quest 3, Larry II, Ghostbusters II, Preis nach VB, Tel. 089/805838, ab 19 Uhr. Robert

Verk. oder tausche Orig.: Imperium, Powermonger u. F-16, je 40 DM, suche Battle Isle u. a. Strategie-Games. Tel/BTX 0251/218389

Tausche TV-Sports-Football gg. andere TV-Sp-Games. Suche Tauschpartner Raum MZ/Wiesbaden, Games/PD. Tel. 06136/87094, Christian verl.

Verk. ST-Software. Anwender und Spiele von 20 bis 100 DM, LW SF314, NP 398 DM, für 280 DM. Tel. 06321/30367, nach Toni fragen

Tausche Orig.: z.B. Wings of Death, Hillsfar, Kick Off 2, Speedball 2, Their Finest Hour, Rocket Ranger, Midwinter, Rock'n Roll, Tel. 0621/822962

Verk. 520 ST + 15 Orig.-Spiele + 3 Bücher für 550 DM. T. Paule, Hauptstr. 47, 8752 Glattbach

Verk. Comp. Winners für 40 DM, Spherical 30 DM, Gauntlet II, Guild of Thieves für je 20 DM. Alex Glade, Teuringerstr. 134, 7990 Friedrichshafen 5

Verk. Orig. Sim City, Oil Imp., Jumping Jack Son, Atari Power Pack, Running Man, Summer Edition, Winter Edition etc., Tel. 0271/356790

Verk. folgende ST-Orig.: Imperium, Turrican, je 35 DM, Dominator, Wizball, Barbarian II, Power Drift, Western Games, Savage je 20 DM, Tel. 0871/51695

Tausche Orig., habe Loom, Future Wars, Spherical, R-Type, Corruption, suche Sec. of Monkey Island, Lemmings, Flood, Tel. 07240/4514 ab 18 Uhr

Verk. Orig. Hacker II, Led Storm, Indy III (Adv.) The Games: Summer Edition, Hard Driving, Xenon II usw., suche Rollenspiele: Chaos S. B., Dragon, Tel. 703939

Habe immer gute Orig. ST-Spiele wie Their Finest Hour, Operation Stealth, Sim City, Sub Battle, Jagd auf Roter Oktober, Fugger, Bakklash, Tel. 06171/52367, ab 14 Uhr

ST-Orig. je 50 DM, Sim City, Operation Stealth, Their F. Hour, je 25 DM, Sub Battle-Sim., Spitfire 40, Backlash, nur Vorkasse, Tel. 06171/52367, 14 Uhr

Verk. Elite, Indy III mit Lösung, 2000 Meilen, Hyperforce u. Artifical Drems, Austerlitz, Black Lamp, Sidewinter, Turbo ST., u. a., nur Orig. Tel. 09372/6780

Verk. Transworld (orig.), Preis VB, oder tausche gg. Indiana Jones and the Last Crusade, Tel. 04161/87361, ab 17 Uhr

Verk. Orig. Populous 30 DM, Their Finest Hour 45 DM, Indy III Adv. 39 DM, suche für Amiga: Turrican, The Killing Game Show, Tel. 0271/392722

Verk. Atari 1040 STF mit 3 Orig.-Spielen für nur 600 DM. Tel. 02102/474924

Verk. Atari XL, Datasette, Grün-Mon., Netzteil, Anschlußkabel für TV. Ich verk. auch ein G-7000 Philips-Videopack mit 2 Steuerknüppeln + 7 Spielen, Tel. 09621/21776

Schweiz! Verk. neue u. alte ST-Games! Call 01/7106104, ask for Ruby. Or write: Ruby Wyss, Haldenstr. 19, CH-8134 Adliswil

Suche Tauschpartner für Atari ST. Habe viele gute Prgs., schickt Eure Listen an: Stefan Meissner, Gr. N. Str. 3, O-4301 Ditfurt

Verk. Orig. Captain Blood 20 DM, Lords of Conquest 20 DM, Armageddon Man 15 DM, Falcon F-16 20 DM, STOS 40 DM, Tel. 09366/1553, Christian

Verk. für Atari ST ca. 40 Orig.-Games für je 30 - 40 sFr., z.B. Kick Off usw., gilt nur für Schweiz. Nicola Biasella, Im Geissacker 63, CH-8404 Winterthur, Tel. 052/276343

Verk. Atari 2600 + ca. 30 Spiele + Fernsehanschluß + Joysticks für nur 100 DM VB. Bitte schnell. Tel. 02237/3955, Stephan

Verk. Atari 1040 STF + Mon. SM 125 + 20 MB-HD + Maus. Top Zustand, verl. mind. 700 DM. Tel. 0041/1/9541826, Marc verl.

Tausche oder verk. Captain Blood, Shadowgate, Ultima gg. Bard's Tale, Dungeon Master und Chaos Strikes Back, auch einzeln. Tel. 02566/554, Bernd

Ich suche Tauschpartner für den ST: Schickt Eure Listen an: Thomas Schütte, Christoph- v.-Gluck-Pl. 32, 8000 München 40

Verkaufe neuen, orig.-verp. SM 124-Mon. für alle ST-Computer nur 198 sFr. Und Atari 260 ST kompl. für 180 sFr. M.T.K., P.O. Box 737, CH-3076 Worb/Schweiz

Suche eine Floppy für Atari 800 XL, 1050 oder 1051 5,25" LW, zahle auch NP, Adresse: St. Dietzmann, Dorfstr. 12, O-8211 Goppeln

Suche Atari ST-Spiele: Falcon Mission Disc 2, Sherman M4, M 1 Tank Platoon, Tel. 08457/423

Verk. Orig. Blasteroids, Bombuzal, Stormland, Dragon Spirit, Milestones, Afterburner, 16 Bit-Action, für 15 - 30 DM. O. Hoffmann, Tel. 04609/307

Habe Ultima V-Anl. verschlampt. Wer kann mir seine gegen Kies verschachern? Ruft an unter 08382/79375, verl. den coolen Francis

Tausche für ST Bomb Jack, Double Dragon II (Orig.) gg. Rainbow Islands od. Super Wonderboy (Orig.). Tel. 07121/72050, Jürgen

Verk. Atari 520 STM + Floppy, Maus, umfangreiche Lit., Scart- Kabel, Orig.-Software, 2 Joysticks. VB 800 DM, T. Mauksch, Cämmerswald Str. 23, O-8027 Dresden

Verk. o. tausche Orig.: RVF-Honda, Lotus Espr., Micropro. Soccer, Populous + Data-Disk, Lombard Rally, Kick Off 2 usw., suche Cadaver, Tel. 05631/64821

Suche dringend Games für meinen 1040 ST. Listen an Jarnig Kristian, A-9601 Arnoldstein 239, Österreich

Verk. Super Wonderboy 30 DM, Manhunter NY 30 DM, Kult 30 DM, Pirates 35 DM, R-Type 20 DM, Gauntlet II 20 DM, Archipelagos 30 DM, auch Tausch. Tel. 06838/4107

Bargeld - Du willst es - Du kriegst es! Für einen 1040 STFM oder STE. Schnell 100%ige Antwort. Angeb. an: S. Rosattie, Kirchgasse 4 b, O-7222 Groitzsch

Verk. Orig.: Dungeon M. + Chaos S. B. 50 DM, Cadaver 40 DM, Shadow of t. Beast, Indy Jones, beide 40 DM. J. Hackel, Grundenberg 7, O-3350 Straßfurt

Suche das Spiel Battle Ships für Atari ST. Biete 50 DM. Frank Ringsfüßer, Kirchstr. 63, 5421 Kestert.

Su. zuverl. Tauschpartner für Atari ST, 100 % Antwort, M. Meyer, Rheinstr. 61, 2800 Bremen

Verk. Xenon II, The New Z.- Story, Kings Quest IV, Milestones, Chrono Quest, The Story So Far III, Sidewinder, Vamp Empire. Tel. 07223/52526

Verk. Atari STF für 1200 sFr. Inbegriffen sind: SM 125 s/w Mon., Tastaturstaubschutz, Maus, Joysticks 2 St., ext. M + J-Anschluß, nat. Atari 1040 STF, 1st Word Plus, Basic V 2.0 mit HB, Language Disk, Starglider I + II. Nur Schweiz. Tel. 056/742561, verl. Alexander

Tausche, verk. Orig., habe Man. Mansion, Indy III (Adv.), Khaalan, Sim City, Kult, Toobin, Kick Off 1, Oil Imp., Oids u.a., Tel. 07844/1839, Bernd Wiedemer

Verk. Atari 520 STM u. Farbmon., Floppy 726 KB, Orig.: Micropro. Soccer, Silent Service usw. + GFA-Basic 3.0, einzeln o. Tausch Farbmonitor gegen SM 124, Preis 900 DM VB. Tel. 05183/1413

Biete Atari-Farbmon. (1 Mte. alt) für gut erh. SM 124 + 150 DM; Tel. Köln 7391363, 19 - 21 Uhr

Atari ST-Spiele : Galdregons Domain 30 DM, Sorcerer Lord 15 DM, Manhunter für 35 DM, PD-Soft 2000 + ST jede Disk 2 DM, BTX/Tel. 02053/40761

Verk. Rainbow Islands für 40 DM, PP- Wertung 90 %, The Pinball, Factory 15 DM, Werner mach hin 10 DM, suche Hard Driving 2, Tel. 0711/424242

Verk. od. tausche Populous, Elite, Oil Imp., Rings of Med., Klax je 40 DM, suche: Rainbow Islands, Tel. 09922/5421

Suche zuverl. ST-Tauschpartner. Eure Listen an: Christoph Kreuder, Goethestr. 27, 6306 Langgöns Tel. 06403/4220

Verk. Atari LYNX mit 7 Spielen, u. a. Klax, Blue Lightning, Chips Challenge, für 570 DM. Tel. 089/3145609, Christian

Verk. für ST das Orig.-Spiel Larry III komplett für nur 65 DM. Suche außerdem Orig. für ST: The Colonels Beq., bitte billig. Tel. 02631/24174

Tausche Orig.: Immortal, Paradroid 90, Rick Dangerous, Dragons Breath u. a., keine alten + billigen Spiele: Tel. 02735/60565

Atari 260 ST mit 1 MB RAM, Monochrom-Mon. SM 124 und 720 KB NEC-Floppy, Maus + Joyst. + Omikron Basic + orig. Games. VB 550 DM. Tel. 07154/4300

Suche Tauschpartner und Kontakt für Atari ST-Software, schreibt an: Tim Mühlena, Grotvaderskamp 6, D-2910 Westerstede 1

Verk. Floppy SF 314 für 180 DM, SF 354 für 90 DM, Maus für 50 DM, Orig. Spielecard für 50 DM, Bubble Bobble für 30 DM und Alien Syndrom für 25 DM. Alle zus. 415 DM. Tel. 06321/84374

Suche Software, Drucker, SM 124, für Software auch Tauschpartner, R. Menzel, Ueckermünderst. 8, O-1071 Berlin

Verk. Atari 520 STM, 1 MB + 2 doppels. NEC-LW + SF 354 + 5 Orig.- Spiele + SM 124 (Orig.-verp.) VHB 999 DM, Tel. 06221/763351

Suche das Buch Atari ST Intern und das Spiel Dungeon Master. Frank Klobas, Oberdorfstr. 7, 7298 Loßburg, Tel. 07446/2672

Verk. Orig.-Games für 15 DM, Bloodwych + Data, Toobin, Italia 90, Cyber II, Warp und STOS für 35 DM, Tel. 06101/12223, Florian, tausche auch Demos

Suche zuverl. Tauschpartner. Schickt Listen an: E. Schwalb, Schnurgasse 8, 6331 Waldsolms

Verk. sehr billig Toobin, Cadaver, Klax. Jens Lauterbach, Tel. 06445/366

Verk. Atari Lynx 3/4 Jahr alt, mit Auto-Adapter + 6 Module (Klax, Chip's Challenge, Blue Lightning usw.) 400 DM, Tel. 07627/2121 Andy

Verk. meine ST-Orig. Kampf um die Krone, Grand Monster Slam, Summer Olympiad, Superstar Ice-Hockey, MCC-Assembler, je 20 DM, Circus Games 15 DM, Tel. 0871/51695

Verk. Space Quest III, Goldrush, K. Q. 1 + 2, Personal Nightmare, Giana Sisters und auch Infocom-Adventures. Tel. 0271/355297

Verk. STE + SC 1224 mit 15 orig. Spielen, z.B. Str. Back, Kick Off, Sim City, Seuck, PQ 1 + 2, W. of. Death, 30 Leerdisk. Intakt + kpl. für 1999 DM. Tel. 040/7025542

Verk. Lynx mit 8 Spielen. Bitte meldet euch schnell bei Sebastian Grünewald, Tel.: 0511/738900. Ein Spiel ca. 50 DM. LYNX 300 DM.

Verk. Indy III 50 DM, sowie Klax 30 DM u. Viking Child 40 DM, Tel. 0511/432322

Suche Pirates, Dungeon Ma., Chaos Str. Back. Biete Larry II + III, KQ I - III, Sp-Q I - III, bis 15 Uhr, Tel. 05922/72309

Verk. 520 ST incl., Farbmon., 2 FD, 15 Spielen, 5 Büchern und Scanner, Preis VB 2000 DM, Alexander Maier, Kurhausplatz 8, 79 Ulm, Tel. 0731/63124

Atari ST. Verk. Batman, Ghostbusters II, Stunt Car Racer, Kings Quest 1- 4, Larry 2, Space Q 3, Preis nach VB, Tel. 089/805838, Robert

Atari 800 XL + Floppy 1050 zu verk. VB 350 DM, Oliver Plink, Im Kirchenhöschle 6, W- 7904 Dellmensingen, Tel. 07305/5124, ab 18 Uhr

Atari ST- und Amiga-Software. Schreibt an: Marcel, P.O. Box 365, NL-6400 AJ, Heerlen, Holland

AfterBurner für 30 DM, Gauntlet für 20 DM, suche Meta/Gear für 20 DM, NES u. Cadaver für 20 DM (Amiga). Tel. 08146/204, von 14 - 16 Uhr, Harald

Verk. 14"-Farbmon. für Atari, PC Commodore, 560 x 240, Anschlüsse FBAS, PAL, RGB/TLL, RGB Analog, 400 DM, SF 354 60 DM, Replica-BOX 180 DM, Tel. 030/3419982

Suche, verk., tausche neueste Soft; auch Anfänger willkommen. Held Christian, Flachsacherstr. 441, CH-5242 Lupfig CH

Verk. Falcon dt., Stationfall je 50 DM, Sorcerer 35 DM, Amazon 30 DM, suche Ultima 1 + 3, Pool of Radiance, Champ. of Krynn, Railroad Tycoon. Tel. 09732/2719

LYNX - Verk. Grundgerät mit 5 Topspielen (Klax, Slimew., Electrocop, Chip's, Calif. Games) für 450 DM. Andreas Papp, Klosterburg 2, 8455 Kastl

Verk. The Kristal 60 DM, Leisure Suit Larry III 70 DM, Ultima V 40 DM, Dragonflight 40 DM, Midwinter 40 DM, Flood 40 DM, alle VB. Tel. 0571/51431

Top Atari ST-Demos ges. Tausch PD-Software und Orig., Patrick Nieraese, Isarstr. 45, 4006 Erkrath 2

1040 STF + SM 125 + HF-Mod. Preis VS. Tel. 02173/81820

Private Kleinanzeigen

ATARI ST

Suche dringend die Spiele: Xenon 2, Sim City, Power Drift, Turrican, nur Orig. Bez. gut. Zwischen 20 - 40 DM. Tel. 08141/71227, alle 100 % o.k.

Portable Power? Kein Problem. Verk. Atari Lynx, Klax, Robocop, Cal. Games für 400 DM, Tel. 06861/3317, Martin

Suche Top erhaltene Orig.-Spiele. Populous, Elite, Tetris, Starflight, Spherical, Indy Jones 3, Dungeon Master. Tel. 0209/780399, 20 - 30 DM

Biete Powermonger und Gunship. Suche Populous, Pirates, F-16 Falcon und LHX Attack Chopper, schreibt bitte an: Kleiß, Saßnitzer 20, O-2520 Rostock 22

Suche zuverl. Tauschpartner, habe Heavy Met 2, Projektyle, Pirates, Space Quest III u. v. a. Sendet Eure Liste an: Kai Blettenberg, Thulboden 52, 2447 Heiligenhafen

Hilfe!! Brauche dringend Spiele. Schickt Eure Liste an: Marcel Jaenicke, Kluckstr. 3, 5600 Wuppertal 11

Verkauf: Wer gute ST-Spiele braucht, oder hat, der schreibt an: Martin Riedl, Thekenreuth 20, 8596 Mitterteich, Tel. 09633/4274

Verk. meine ST-Orig.: Bad Cat, Soccerking, Player Manager, Bloodwych, Nebulus, Starray, WinterGames, Alien Syndrome, Wanderer je 15 DM, Tel. 0871/51695

Verk. oder tausche Infocom-Adventures: Sorcerer, Spellbreaker, Beyond Zork (IBM). Suche Zork Zero. Tel. 0221/897170

Suche zuverl. Tauschpartner für Atari ST. Habe selbst Super Games. Tausche auch mit Anfängern. Daniel Krumm, Tel. 040/5221732

Suche gut erhaltene, komplette ST-Orig.: OIDS, Startrek, Leaderboard, Sentinel, Goldrunner. Angebote ab 17.30 Uhr an 05443/472

Suche billig: LHX-Attack-C., M 1-Tank Platoon, Flight of Int., A-10-Tank Killer, F-16, Falcon M-D 2, schreibt an: Z. Wisniewski, Wörmannstr. 8, 4300 Essen 12

Suche Sim City. Biete 30 DM oder tausche Flood gg. Sim City. 100 % o.k., beide nur Orig. Tel. 02104/44221

Suche für den Atari ST (E) Wall Street Wizzard und weitere Wirtschafts/Strategiespiele. H. Feiler, Rehmattenstr. 8, 7800 Freiburg. Tausche auch!

SEGA MASTER

Verk. 4 der besten Sega-Module (Phantasy Star, R-Type, Out-Run, Rocket, zus. für nur 280 DM. Evtl. auch einzeln. Tel. 06093/8803, ab 14 Uhr

Afterburner, 4 MByte, unbenutzt für 50 DM zu verk. Tel. 09339367

Verk. Sega Master + 9 Spiele, z. B. Golden Axe, Shinobi, Shanghai, usw., Preis ca. 550 DM. Holger Sandmann, Tel. 06732, 4495

Verk. SEGA Master + 30 Spiele + 3-D-Brille + Light-Phaser + Joy NP ca. 2700 DM für 1100 DM. T. Paule, Hauptstr. 47, 8752 Glattbach

Suche billige SMS-Mod., gerne Rollenspiele, Action, Geschicklichkeit. Schreibt an: Falk Bader, O-4070 Halle, A. Nordenstr. 10

Verk. für SM: Alex Kidd II, Gangster Town, Alien Syndrome, Aztec Adventures, Zillion II, Transbot, St. 30 DM, Tel. 05361/24894

Tausche W-Boy u. Psycho Fox gg. je 2 meinige Spiele z.B. Bomber Raid, Kenseiden, Altered Beast, Alien Syndrome, usw., Tel. 041/441046, Daniele

Verk. SEGA Master System mit Hang On, Wonderboy 1 + 3, Scramble Spirits, für 210 DM, Tel. 02631/76709

Wer weiß, wie ich bei Shinobi die dritte Endgegenerin besiegen kann? Ruft bitte an: Tel. 07021/44744

Verk. Sega Master System plus 18 Module. Preis VB, event. auch Tausch. Tel. 0431/641670, ab 19 Uhr

Verk. SMS + 3 Spiele + Zub. für 350 DM (NP 650 DM). Verk. auch per NN, ich würde Porto bez. Tel. 06633/222

Verk. Sega Master + Pads + Games: Shinobi, W. Boy, W. G. Prix, für VB 300 DM oder tausche gg. Gameboy mit Modulen, Tel. 09353/2599 ab 16 Uhr, Jan

Verk. Afterburner, Zillion, World, Soccer, Rokky, Great Baseball, und Supertennis, zum halben Preis. Tel. 0203/463654, möglichst Raum Duisburg

Verk. Ghostbusters für 45 DM, Zillion 40 DM, Wonderboy 40 DM, Transbot und Ghost House jeweils 20 DM, Tel. 07021/44744

Verk. Sega Master incl. 2 Games + 2 Joypads für 250 DM. Jens Lehmann, An der Bergmühler 3, 3548 Arolsen, Tel. 05691/4517

Suche R-Type für das Sega Master preisgünstig zu kaufen. Bitte schreibt an: Matthias Schütz, R.-Breitscheidt-Str. 37, Neustrelitz O-2080

Suche günstige Sega-Module!! Tel. 0212/200837, Till

Private Kleinanzeigen

SEGA MASTER

Sega Master komplett + RGB-Phantasy-Star, Alex Kidd, DD I, Shinobi, Spellcaster, nur zus. abzugeben, FP 250 DM, Tel. 0211/507832, zw. 19 - 21 Uhr

Verk. die Spiele World Games und After Burner für 50 DM, suche Light Phaser und evtl. ein Spiel dazu. Peter Graf. Tel. 089/3154227

Phantasy Star mit dt. Anl. zu verk. FP 70 DM, Jürgen Schröder, Tel. 0911/685233

Verk. fürs Master System: Wonderboy 2 + 3 für je 60 DM, R-Type 65 DM, Golvellius 60 DM, Kung Fu 45 DM, Tel. 0906/4904, fast neu

Verk. Segamaster-System mit 122 Spielen, Ph. Star Aerial, Assault, Shanghai, Wonderboy 1, Afterburner, Altered Beast usw., für 800 DM, Tel. 09264/1467, ab 19 Uhr

Verk. Ultima 4 mit Kopmplettlösung für 100 DM oder tausche gg. Masterkonverter f. Megadrive. Verk. Komplettlösung einzeln f. 15 DM, Tel. 09264/1467 ab 19 Uhr

Verk. Sega Master-System mit 14 Spielen und Light Phaser, VB 700 DM, incl. 2 Jopyads, Tel. 0228/645660

Verk. Sega Master + 2 Joypads + 6 Spiele: Zillion + Golf + Space Harrier. Tel. 0211/551949, 4000 Düsseldorf, David, ab 18 Uhr. (299 DM)

Verk. Sega-Master mit Joypads, Joysticks, Verl.-Kabel, Phantasy Star inkl. Lösung, Great Golf und After Burner, für 300 DM. Tel. 06691/23839

Suche preisgünstige Spiele für das Master-System. Rico Matthes, Erich-Schröder-Str. 7, O-1800 Brandenburg oder Tel. 0038/531815

Verk. Sega Master Spiele, ca. 50 St., z.B. Ultima IV, Wonderboy I + II + III, Alex Kidd I + II + IV, Phantasy Star u. v. a., Tel. 04521/71497

Suche Sega-Master Spiele, keine Sport-Spiele, z. B. Captain Silver, Wonderboy I, Psycho Fox, Paperboy, Alex Kidd II + III, Tel. 07151/57680

SEGA MEGA

Verk. Mega Drive (RGB) + Joypad + Joysticks + 8 Top-Module für 750 DM, oder tausche gg. PC Engine mit mindestens 10 Top-Mod. RGB. Neyt Mario, Belgien, Tel. 00-32-91-456179

Mega Drive RGB, incl. Zub. u. 5 Spielen auf VB zu verk. Tel. 026421/23687, ab 18 Uhr Daniel

Suche Sega-Mega-Mod., Super Shinobi, Alex Kidd, Monaco GP, Mickey Mouse, Thunder Force und Gameboy + Tetris, Tel. 04194/7107 Gunar

Suche billig MD-Spiele, Super S., Phantasy, 2, u. v. a., max. 45 DM, Tel. 0222/6447772, Austria

Verk. Fire-Shark, E-Swat, Battle Squadron, Golden Axe, Super Shinobi, Rambo 3; kaufe auch, z.B., Super Thunderblade, Ghoust'n Ghousts. Tel. 05234/2989

Suche folgende Spiele: Super Thunderblade, Ghouls'n Ghousts, Super Hang On, Afterburner, Tel. 05234/2989

Verk. für MD: Sp. Harrier, Altered Beast, Darwin 4081 und 200 M je 45 DM, für PC-Engine: Sp.-Harrier 45, Rock'n 40, Armed F. 50 DM, Monsterp. 30 DM, Tel. 0731/76634

Mega Drive: Tausche Altered Beast + 20 DM gg. Thunder Force 3 od. Afterburner. Tel. 02772/63303 Carsten, ab 17 Uhr

Tausche Sega Mega Drive dt. + Altered Beast + Super Shinobi gg. Super Grafx RGB + mind. 1 Spiel. Peter Letmathe, Meisterberg 14, 3202 Heinde

Kaufe, tausche und verk. Mod. für Mega-Drive und Lynx. Suche auch Super-Famicon billig zu kaufen. Tel. 02564/31046, Thomas

Tausche, verk. MD-Spiele. Tel. 08326/7056, ab 19 Uhr, Stefan

Kaufe oder tausche Mega-Drive-Mod., Angeb. an Sven Lange, 2400 Lübbeck, Westerpreußenring 76, Tel. 0451/309143

Suche gute Module für Mega Drive Pal. jap., zahle bis 60 DM/Spiel. Tel. 09821/27015, Claus, auch Tauschpartner für MS-DOS-Software ges.

Verk. Comped por 25 DM, neu, kaufe Games, Engine + MD, Mr. Heli, Gunhed, Monaco GP. Thomas Denk, Stötting 22, A-4961 Mühlheim am Inn

Verk. oder tausche Swat, S. M. GP, Shanghai + Bloody Wolf PC Engine, Quarth + Super Mario Land, Gameboy, Tel. 02134/12201

Nur Kreis Kle: Tausche MD-Mod. : Thunderforce 3, Budokan, Batman, SM Grand Prix u. a. gg. Rambo 3, Rainbow Islands u. a., Tel. 02824/4737 Jürgen o. 4300

Nur Kreis Kle: Suche Phantasy Star 2, Columms. Biete: After Burner, Budokan, SM Grand Prix, Batman, Alex Kid. Tel. 02824/4737 Jürgen.

Kaufe, tausche MD-Mod., suche Magical Hat, Afterburner, Sword of Verm., IPH, Star 2, SH Dancer, Budokan, Tel. 06221/73884, ab 16 Uhr. Zahle gut!

Biete: Moonwalker, Axis, Insector X, Wonder Boy, zum Tausch gg. Gamegear, Dyn. Duke, Hellfire oder Famicon-Games. Tel. Schweiz 061/871490, Michael

Verk. Tausche Alex-Kidd, Kujako-OH 2, Golden Axe, Altered-Beast, Thunder-Force 2, suche Sega Arcade Power-Stick. Ab 18 Uhr: Tel. 09176/5577

Verk. PCE + Mod. Verk., tausche, kaufe Module + Konsolen PCE, Megadrive, Gameboy, SMS, Superfamicon, NeoGeo, Gamegear. Tel. 0228/465550, ab 20 Uhr. Nach Marek verl.

Tausche, kaufe, und verk. alte und neue MD-Games. Tel. 0211/277062, suche z.B. Ghostbusters, Magical Hat etc.

Der Berliner Mega-Drive-Club Trouble sucht noch Mitglieder aus ganz Europa. Biete: Clubzeitschrift, Versand, Tricks, Hotline. Tel. 030/6849816

Tausche Ghostbusters + Space Harrier 2 + Altered Beast gg. Strider, Tel. 07663/6976, ab 13 bis 16 Uhr. Raum Emmendingen / Freiburg

Suche Tauschpartner für Mega Drive-Games. Write to: Maurice H., Berghäuserstr. 20 a, 4350 Recklinghausen

Suche MD Games, z.B. Hard Drive, Lakers Basketball, Aleste,. J. M. Football, Mickey Mouse. Tausche auch. Tel. 0551/68364, abends

Suche Rainbow Isl., Thunderforce 3, Shadow Dancer, Aeroblasters, Strider, Insector, X-Batman, Elemental, Master etc., zahle ca. 50 DM, Tel. 08742/8661, Gerd

Habe: Blasters, Gaiares, Laker, Celtics u. a. Tausche, verk., kaufe Games. Tel. 02431/74410, Alex, suche Kontakte im Kreis HS.

Tausche Populous gg. anderes MD-Mod., suche z.B. PH,. Star 2, Shadow Dancer, Mickey Mouse, tausche auch NES u. MD-Mod., Tel. 07821/1425, Michael

Suche, verk., tausche Spiele. Biete Shadow Dancer, Altered Beast, suche: Shinobi, Thunderforce III usw., Tel. 0202/466537, Raum Wuppertal

Ges. gut erh. u. preiswertes MD mit Spielen. Preis nach VB. Tel. 08232/2493, Andy

Hallo! Suche MD-Games. Habe Golden Axe, Soccer. Verk. Ghouls'n Ghosts, tausche auch, aber nur gut erh. Tel. 0221/68155, nachmittags

Tausche, kaufe und verk. gebr. Drive Games. Suche z. B. New Zealand Story und S. Shinobi, kaufe fast alles. Tel. 09371/8775, Marko

Verk. kaufe, tausche Module für Mega Drive. Habe Strider, Forgotten Worlds, Heavy Unit u. a., Tel. 040/6028346

Suche Sega Mega mit 1 Modul und Joypad, zahle bis zu 2000 DM. Tel. 0911/630405, verl. Thomas Gnida

Suche im Raum Zürich Megadrive-Besitzer zwecks Modultausch und/ oder Clubgründung. Tel. 01/8104601 CH

Suche, tausche, verk., Famicon Games, habe MD-Games zum Tauschen, Verk., Tel. 04321/22770 oder 22827, Sandweg 4, 2351 Husberg Yossi

Verk. oder tausche preisgünstig MD Games, viele interessante Games vorhanden. Tel. 06172/459196, Marek

Verk. Sega Mega Drive 250 DM, Strider 50 DM, Gameboy + Tetris 100 DM, Drucker Star LC-10 500 DM, Tel. 07554/8737 Daniel

Suche Mod. für folgende Systeme: Sega, Sega Mega, Drive, PC Engine, Nintendo, suche auch Super Famicon-Module. Tel. 0431/641670, ab 19 Uhr

Suche Mega-Dr.-Games, egal welche, kaufe auch ganze Spielesammlungen. Und auch japanische od. dt. Master-Mod., ebenfalls PC-Engine-Konsole + Games. Tel. 08431/2564

Verk. Master + 10 Spiele. Kaufe, verk. u. tausche Mega-Drive- Spiele. Tel. 089/657592

Verk. Populous + Battle Sqadron + Budokan + Zany Golf für 230 DM, Axis 69 DM, Herzog 55 DM, Leynods 60 DM, Hurrican 60 DM, XDR 50 DM, Tel. 08241/2951

Console-Club No. 1-Magazin bringt echte Infos aus Amerika + Japan für Mega-Drive. Super Fam. I, PC-Eng., Neo-Geo. Vergleichen lohnt sich. Tel. 08241/2951

Mega Drive: Strider 70 DM, Tel. 0561/497994

Suche Mega Drive nicht umsonst, sondern für 250 DM, wenn möglich mit Spiel. Schreibt an: Patrick Havenith, Aachenerstr. 69, 4700 Eupen, Belg.

Verk. Mega Drive mit Spiel Strider. PAL-Vers. Alles in 1a-Topzustand, für nur 380 DM. Natürlich VB. Tel. 02204/67281

Verk. Mega-Drive-Spiele, Preis VS. Mario Massucci, Eppenhauserstr. 42, 5800 Hagen, Tel. 02331/587349

Verk. tausche, kaufe Mega-Drive-Spiele dt. und Import, ein Anruf lohnt sich. Tel. 06408/61651 ab 15 Uhr

Verk./tausche MD-Spiele: z.B. Strider, Sword of Verm., engl., Alt. Beast, Super Real Basketball, Tel. 0201/721862

Verk. f. Mega Drive: E-Swat, Ghostbusters je 35 DM, suche auch gute Spiele. Billig. Tel. 04131/51651

Sega-Fans, bevor ihr Mitglied in einem anderen Club werdet, fordert erstmal ein Info über unseren Club an: Info: T. O., PF 10, A-1096 Wien

Verk. Columns auf dem Mega-Drive für 55 DM oder tausche gg. anderes Modul. Tel. 08171/17628, Matthias

Mega Drive mit 19 Mod. u. 2 Joypads zu verk., u. a. Aleste, Shadow Dancer, Darius II u.v.m., Preis: VHS, Tel. 04461/6041, ab 17 Uhr.

Su. Populous, Supershinobi, Phantasy Star 2, biete Gameboy mit 5 Spielen und Gamelight. Tausch? Tel. 06104/44893, Sven Schöbel, Laakstr. 5, 6053 Obertshausen

Suche Spiele für Sega MD und PC-Engine. Evtl. auch Tausch u. verk. Spiele für PC-E ab 30 DM, Master Adapter + 3 Spiele 150 DM, Tel. 02822/52527

Suche Tauschpartner f. Mega Drive Mod. im Raum HA-EN-W. Habe M. Mouse, Gaiares, Eswat etc., suche Phantasy-Star 2 + Space Harrier, Tel. 02333/75493

Suche Mega Drive-Mod., zahle gut. Auch Tausch möglich. Habe für Amiga Turrican und Xenon 2 zu verk. Tel. 08092/7275

Verk., Ankauf, Tausch von Mega Drive-Modulen. B. Krause, Josef-Hebel-Str. 6, 8089 Emmering, Tel. 08141/4703

Suche Gunhed u. gebr. Mega Drive-Mod., dringend. Angeb. an: Walter Leis, A-5411 Oberalm, 502 Tel. 06245/4169, Bürozeit Walter verl.

An- und Verkauf Mega-Drive,- PC-Engine-Spiele und Konsole, evtl. Neo-Geo-Games, Famicon. K. Rosenhahn, Fischelnerstr. 8, 4156 Willich 1, Tel. 02154/40096

Tausche Hellfire, Altered Beast, suche Super Monaco GP, Rambo III, Elemental Master, After Burner, Phelios u. a., Tel. 0621/791413 Andreas

Tausche Golden Axe und Ghouls'n Ghost gg. Thunder Force III, Mickey M., Ghostb., Wonder Boy III, Shadow Danc., dt. Vers., verk. auch. Tel. 04122/52454

Tausche Mega-Drive-Games vs Super Famicon Games. Habe z.B. Populous, Battle Squadron, Darwin, Super Shinobi oder PC-Engine-Games. Tel. 09193/2337

Suche Mod. für Sega Mega Master, Nintendo, PC-Engine. Suche: dt. Spielanleitung für Mega Drive-Module. oder Kopien. Gute Bezahlung. Tel. 0431/641670

Verk. u. tausche MD-Spiele: Elementar M., Fire Shark, Burning Force, Dynamite D., Truxton, suche Cyberball, Technocop, Tel. 030/3737670, ab 18 Uhr

Verk. Shadow Dancer, Gynong, Tiger Heli, Mickey Mouse, Tel. 0711/232504, Guido

Tausche und kaufe Mega-Drive Mod., Tel. 0451/301703, Lars nach 18 Uhr, Lars Walter, Pommernring 45, 2400 Lübeck 14

Schweiz. Suche Forgotten Worlds und Rambo 3, biete dafür 2 gute Ballerspiele. Thunderforce 2 und Tasun / Truxton + 20 Franken. Tel. 081/51/51/54, abends Marcel

Tausche Nintendo + 8 Spiele, z.B. Tetris, Silent Service, Zelda, gg. Import, Mega Drive, PAL, + 1-2 Spiele. Tel. 06103/1783, ab 18 Uhr

Tausche, kaufe, verk. Mega Drive u. S. Famicon-Games + Zub., evtl. auch Game Gear. Sven Wolpert, Am Damm 6, Tel. 06132/59105 ab 17 h

Verk. Sword of Vermillion für 90 DM, Mystic Defender (dt. Anl.) 70 DM, Atari Lynx Slime World, Ms PacMan je 40 DM, Tel. 089/3613905

Kaufe, tausche, verk. MD-Games, habe z. B. Shinobi, Insektor, Phantasy-Star, Ghouls'n Ghosts, Football, suche Wonderboy Ghostbusters u. a., Marco, Tel. 05033/5692

Verk. Mega Drive mit Spielen ganz billig. Verk. auche Sega Master Spiele ganz billig, anrufen lohnt sich. Tribi, Tel. 0621/02790

Verk. Thunderforce III für 65 DM, Tel. 0821/812445, Uli

Tausche M. Drive + Gameboy-Mod. Habe Aleste, Hellfire, Elm. Master usw., suche Gynog., Gaiares, Spiderman, Tel. 04627/944, ab 18 Uhr, Stefan

Tausche SMS + 14 Spiele (Liste anf.) + Joystick + 1 Spiel / Clife Force + eventuell Zuzahlung gg. Sega Mega Drive. Tel. 02421/54374, Dieter

Verk. LYNX + 6 Games für 300 DM, verk. div. PC-Engine-Games für ST 20 DM, suche Joy Kid f. NeoGeo, zahle bis 250 DM, Tel. 02861/4462, Frank, Sa. 17 - 22 Uhr, So. 15 - 19 Uhr

Suche Sega Mega Drive-Spiele, Super Famicon-Spiele, Game-Boy- Spiele, Sega Master-Spiele, PC-Engine-Spiele... Tel. 04521/71497

MD Tausche: Strider, Thunderf. 2, S. Hang On, Herzog 2, gg. Klax, Phantasy Star 2, Populous, Budokan, Elem. Master, Mickey Mouse, Moonwalker, Tel. 05864/648 ab 17.30 Uhr

Habe das Neueste auf MD. und suche auch das Neueste. Suche auch Super-Famicon-Games u. Partner, die tauschen. Tel. 04321/22770 oder 22827, Vossi

Habe das Neueste auf MD. Suche auch das Neuste. Kaufe, verk., zahle gut. Tel. 04321/22770 oder 22827, Yossi

Tausche Phantasy Star 2 gg. E-Swat oder Shadow Dancer u. a., Tel. 09948/428, ab 18 Uhr

Su., tausche, verk. Module (Zub., Konsole) für Mega Drive Master System, PC-Engine, Famicon, tausche auch gegeneinander. Tel. 0621/22087, Daniel

Verk. oder tausche das Superspiel 200 M. Schickt eure Angebote an: T. Zechel, Kalmusweg 8, 1000 Berlin 47

Tausche Ghouls'n Ghosts und Super Thunder Blade gg. anderes noch nicht besitzendes Game. C. Köninger, Am Hang 6, 7512 Rheinstetten 2

Tausche, kaufe, verk., Mod., Geräte für Mega-Drive, Gamegear, Gaemboy, PC-Engine, Neogeo, Famicon, suche billige Famicon, Tel. 089/1403732

Verk. Sega Master + 2 Pads + Orig. Verp. + Golden Axe für 130 DM, Mega Drive: Verk. Zoom 40 DM, Shadow Dancer 70 DM, Ghouls'n Ghosts 50 DM, tausche auch. Tel. 05650/881

Tausche oder kaufe Sega Mega Drive-Games: Danil Prausse, An den Vossbergen 8, Tel. 0441/42553

NINTENDO

Ich suche Game-Boy-Mod. aller Art: Gargoyle's Quest, Godzilla, usw., auch selbst. Meldet euch bei Philipp Tel. 030/1035357 ab 17 Uhr

Tausche die Gameboy-Mod., Super Mario oder Fortress of Fear, + 50 DM gg. Castlevania. Tel. 08171/20602, ab 16 Uhr, Michael

Verk. GD Spiel: Super N.L. tausche auch gg. Castlevania oder F. Fantasy Legend. Tel. 02421/56471, verl. nach Jan

Verk. NES + Super Mario Br., 1 Woche alt, 150 DM, ruft an: Tel. 05542/4465

Tausche, kaufe, verk. Super Famicom Game: Habe Final Fighter, Super Mario IV, Gradius III usw., Tel. 0551/74829, ab 16 Uhr, Thorsten

Suche Gameboy mit Super Mario Land, Preis nach VB. Tel. 089/7911696

Verk. und tausche Nintendo Video-Spiele. Wer hat Interesse. Meldet euch bei mir. Tel. 06578/7602, Cottmar

Private Kleinanzeigen

NINTENDO

Hallo Du. Ich würde deinen Gameboy 100 % o.k., für 80 DM abkaufen mit allem Zub., Tetris, Dialogkabel. Tel. 07471/71550 Thomas, nach 18 Uhr anrufen

Für das Geld, daß ich für 2 alte Game-Boy-Spiele zahle, kannst du dir 1 nagelneues kaufen. Also schreibt an: C. Schäfer, Hafenstr. 1a, 4300 Essen 11

Suche einen leichten, total, oder schon ganz toten Nintendo. Tel. 06328/1333, Sven verl.

Gmae-Boy aufgepaßt: Biete Game-Boy mit Dauerfeuer + 10 Spielen. Fortress of Fear, Kwirk, für 490 DM, 0,5 Jahr alt, Mo-Fr., Tel. 0431/398883

Kaufe lfd. neue NES-Spiele gebr., nur europ. Vers. Tel. 0841/61407

Kaufe Gameboy + Tetris. Meldet euch bei Dennis Stahl, 6500 Mainz, Tel. 06131/881216

Tausche, ver-/kaufe-leihe Game-Boy-Module, Habe: Chase HQ, Kwirk, Ninja Adv., suche: Skate Die, Loopz etc., Tel. 04936/7036, Heiko

Verk. orig. das Entertainment-System + Zapper + Super Mario Bros. + Duck Hunt + Champion oder Pro Wrestling für 493 DM o. 3500 Stel. Tel. 0316/361264

Tausche Nintendo gg. Sega Mega oder gg. Sega Master, verk. auch für 400 DM. Natürlich Supergames. Tel. 069/312927

Zu verk. NES + 9 Spiele (Warriors, Top Gun), verk. Spiele auch einzeln, zw. 921 sFr., Preis nach VB, Tel. CH-061/3313387

Verk. Game Boy mit Tetris, Tennis und Golf für 190 DM, dt., Vers. alles Orig. verp. D. Jensen, Tel. 0431/735052

Verk. Game-Boy, Akku-Pack, Tetris, Tennis, Nemesis, Trump-Boy, Super Mario Land, evtl. einzeln, NP 470 DM, VHB??? DM, Tel. 05431/2721

Kaufe Game-Boy Mod.: Burraifighter, Baloon, Kid,. für 25 DM, Turtles, für 30 DM, verk. Matchmania für 30 DM, Tel. 0211/216327, Mo 16 - 18 Uhr

Suche Lösungshilfen für Metroid und Robo Warrior, schreibt an: A-2734 Puchberg, Anton Proschek 19, Josef Schimek

Suche Cobra Triangle und Teld II für jeweils 30 DM, NES ruft an: Tel. 06264/398, Gernot,. European Vers.

Gameboy. Suche Mod. aller Art, möglichst preiswert. Schreibt an: Carsten Stutzki, Mündershäuser Str. 17, W.-6442 Rotenburg F

Vekr. kaufe, tausche Game-Boy-Spiele. Suche gut erhaltene u. preiswertes Lynx evtl. mit Zub., Tel. 05105/84554, Sebastian

Verk. Gameboy-Mod., Tetris, Tennis und Super Mario Land. Pro Spiel 40 DM, Schreibt an: Ilhan Sentürt, 7240 Horb, a. N. Haugenstein 22/3

Suche Gameboy ca. 110 DM und günstige Spiele. Angeb. unter Tel. 08237/7328 oder schriftlich an Sascha Baum, Au 2, 8901 Rehling

Verk. Gameboy + Kopfhörer + Tetris + Fortress of Fear + Kwirk + Ballon Kid + Bloida für 230 DM, Tel. 040/6033665, nach Michael fragen

Gameboy. Mod.: B. Fighter, Tennis, Tetris, Gargoyls Q, Pinnbal, Kwirk, zum Tausch o. Verkauf, Tel. 07821/24936 + Amiga Orig., z.B. Interphase

Kaufe fast jedes Gameboy-Mod., zahle bei 100 % Qualität bis 68 % von NP. Warte auf Games Bad Tel. 07132/82521, verl. Markus ab 14 Uhr, tgl.

Verk. Simon's Quest, Castlevania 2 für europäische Vers. Preis 90 sFr, verk. nur in der Schweiz. Eventuell auch Tausch gg. Robocop oder sonstiges Modul. Tel. 053/393893. Oder schreibt an: Stefan Keller, Zieglerweg 53, 8240 Thayngen

Kaufe, verk. u. tausche NES- und Gameboyspiele. Oliver Weikopf, Bergstr. 5, 6661 Niederhausen. Tel. 06337/6274

Ich suche billige und gute funktionsfähigen Game-Boy Mod. Wenn dich dieses Angebot interessiert, dann ruf an: Tel. 02191/61919 Peter

Suche stets geile NES-Spiele und Spieltips. Meldet euch bei: Ralf ab 21 Uhr o. Sonntags. Tel. 0212/319224

Suche dringend Bomber Boy, Nemesis, Gargoyle's Quest, Bubble Bob., F-1, Race usw., Tel. 0208/685821 Markus

Verk. Tennis für 25 DM, Golf für 20 DM, 100 % o.k., Orig. verp., Tel. 06131/59818 ab 16.30 Uhr, Michael

Verk. NES + 15 Spiele + Joy Advantage NP ca. 1500 DM für 600 DM. T. Paule, Hauptstr. 47, 8752 Glattbach

Suche für Game Boy das Spiel Gargoyles Quest 100 % o.k., mit dt. Anl. Zahle VB 35 DM, Angeb. an: Tel. 02234/82294, Michael

Tausche, verk. & kaufe Gameboy-Spiele. Jens Matheszik, Heidkamp 10, 4716 Olfen. Donnerstags von 18 - 19 Uhr, Tel. 02595/1634

Verk. Popeye, Donkey Kong I, Iceclimb, Urban Champ, für je 30 DM, Match Rider, für 35 DM, Trojan für 40 DM. Tel. 0621/851399, Phatthana, verl. ab 17 Uhr

Verk. Atari Lynx + Netzteil, Comlynkabel, Calif. Games, Blues, Lightning, Chip's Chal., Gates of Zendo, Tel. 089/477605

Verk. Gameboy mit 5 Spielen: Double Dragon, Solar Striker, usw., mit Akku/Netzteil von Nintendo, für 350 DM. Tel. 07156/29306, verl. Alex

Kaufe Super Famicon-Modul aller Art. Bitte um günstiges Angebot. Zahle bis ca. 100 DM, Tel. 06131/(Mainz) 472382 ab 17 Uhr

Suche Game-Boy Mod. wie Gargoyles, Quest, Dr. Mario,. Bomber Boy, zahle bis 35 DM, o. Tausche gg. Tennis, Tel. 08708/380 nach 18 Uhr, Robert verl.

Suche GameBoy-Mod. Final Fantasy-Legend. Zahle bis zu 25 DM. Tel. 040/3909761

Tausche: Fiotress of F. & Gargoyles Quest gg. Ninja Adv. und Budo Kid (Gameboy) Tel. 07821/51536, verk. auch Preis VHB

Für den Gameboy kaufe ich bis höchstens 30 DM fast alle Mod. Tel. 07724/7513, Achtung. Nur solange Kohle reicht, deshalb beeilt euch.

Verk. Game Boy mit Tetris & Tennis für 175 DM, C-64 Mouse, für 45 DM, Telespiel (Tennis) für 20 DM, Tel. 02265/8416.

Suche Gameboymod. zum Kauf oder Tausch, auch Tausch gg. Amiga-Orig. F-16, Jet, Kristal..., mgl. suche Gameboy-Clubs, Tel. 05321/22953

Tausche NES-Spiele im Raum Lübeck, habe z.B. L.o.z., Kung Fu, Metroid, Kid, Icarus. Suche Turtles, Silent Service, Probotec, Faxandu, kaufe auch für ca. 30 DM pro Spiel. Tel. 0451/57379 Sebastian

Wrestle Mania für Europavers. zu verk,. FP 45 DM, oder Tuasch gg. R. C. Pro Am. Tel. 0511/773606, ab 15 Uhr

Suche: Double Dragon, Nemesis. Habe: Kwirk, Quix, Tennis, Spiderman u. a., für Gameboy-Yeah. Tel. 07666/5818 ab 19 Uhr

Kaufe Gameboy-Spiele bis zu 25 - 30 DM, Tel. 06081/6988, Patrick verl.

Verk. für Super Famicon: Spitzenspiel: F-Zero, komplett neuwertig. Nur 89 DM, verk. neu Comp.-Pro-Joystick Megadrive nur 39 DM, NP 69 DM, Tel. 0241/520710

Verk. für Gameboy Tennis 35 DM, 3 Wochen alt, oder Tausch gg. Bomber Boy, Nemesis, Pipe Dream, kaufe auch - Christian Loch, Hauptstr. 1, 6589 Nohen

Verk. nw. Gameboy mit Zub. + 8 Spiele (Quix, Final Fantasy, Super Mario, Tetris, usw.), für 400 DM, Tel. 0711/791782, ab 17 Uhr, Marc

Ich suche RC-Pro Am für 30 DM, und Punch Out für 30 DM, Tel. 06264/398, an Gernot

Tausche, verk., kaufe, Super Famicon-Software, Tel. 02043/44758, bis 23. Uhr, Gilbert Brune, M-en-Baroeul-8, 4390 Gladbeck, bis 23 Uhr

Suche günstige US-Module für Game-Boy. Jens Küntze, Hansaplatz 11, 3180 Wolfsburg 1

Tausche, kaufe und verk. NES und GB-Mod. aber nur i. R. Mannheim und Augsburg und Umgebung, große Auswahl, Top Zustand, Tel. 06204/76165

Suche für NES: Link, Mario Bros. 2 + 3, Snake, Rattle'n Roll, Double Dragon II, Faxandu und Kung Fu. Tel. 05832/593, ab 18.30 Uhr, Sabine

Suche Spiele (Batman, Tennis, Puzznic, usw.). Zahle bis zu 20 DM, Tel. 08232/2493, Andy

Suche für Gameboy Soccer, Box F-1, Race, Ninja, Adv., Nemesis, und Batman. Biete für jedes Modul 15 - 20 DM, Tel. 06342/78633, fragt nach Sebastian

Game-Boy-Mod. z. Tauschen: Biete Quix, suche: Pinball, Revenge o.t. Gator oder andere. Schreibt an: Eric Jüttner, P-Oest-Str. 2, O-5023 Erfurt

Schweiz! Verk. Gameboy + Link-Kabel und 7 Super-Spiele für sFr 385 alles brandneu, Roger Horvath. Tel. 061/7112381

Verk. Gameboy, Tetris, Nemesis, Solar Striker, Batman, Castlevania, Gargoyle's Quest, Bomberboy, Hero Turtles, für 450 DM. Tel. 02562/6933

Verk. NES-Mod. für 450 - 500. Wenn Ihr Interesse habt, wendet euch an Joser: Tel. 02854/229, tausche auch gg. Orig. Amiga-Spiele

Kaufe, verk., tausche Spiele für Gameboy, suche Turbo Express, bis 300 DM, ab 16 Uhr unter Tel. 09721/185565, erreichbar

Suche für Gameboy-Spiele Final Fantasy, L. Gargoyls Quest, Nemesis, Castlevania, 100 % o.k, Auch an Zub. interessiert, Daniel König, Tel. 0211/431012

Kaufe alle guten Mod,. bis 20 DM, Tel. 05032/5038, z.B. Turtles, Quix, usw.

Verk. NES-Anlage mit 8 Spielen + Matte + 1 Spiel. Näehres unter: 0761/800904, Preis ca. 650 D;. P. S. Mein Freund verk. Ghostbusters. Tel. 07664/4948

9 NES-Spiele zu verk. Tel. 040/7215826, nur nach 19 Uhr anrufen. Patrick Joneleit

Ich kaufe alle Gameboy-Mod., die ihr nicht mehr braucht. Ich zahle bis zu 30 DM. Ab 18 Uhr Tel. 08533/7487

Dringend! Suche Gameboy mit Grundausstattung. Zahle bis 90 DM. Christian Bensing, Michelau 5, 6551 Hochstätten

Tausche Tennis u. Turtles gg. Final Fantasy, US oder Gargoyles Quest US. Tel. 804704, Ingo

Gameboy. Ich suche dringend Double Dragon + Batman, zahle pro sFr. 30 oder mehr. Tel. 064/372000 Silvio

Suche Gameboy-Spiele. Angeb. und Listen an: Andreas Rau, Geislinger Str. 13, 7320 Göppingen

Suche Gameboy + Mod. aller Art, Kauf und Tausch ruft mich schnell an unter Tel. 0221/581871, fragt nach Lothar Höfler

Suche Gameboy-Mod., nicht zu teuer, mit Anl. Tel. 0611/402123

Game-Boy: neue und alte Module ges., zahle ca. 20 DM pro Mod., kaufe ganz Modul-Bestände. Tausche auch Mega-Drive-Mod. Tel. 05205/70452

Suche Gameboy mit 1 Spiel, zahle bis zu 100 DM, Tel. 07821/41123, fragt nach Eric

Verk. Golf für Gameboy mit eingebauter Batterie und Zub., neuwertig. Kann sein, daß es schon verkauft ist. 40 DM, Tel. 05372/6919

Gameboy, nur Österreich. Wer aus 4651 Stadl-Paura & Umgebung will seine Module verk. oder mit mir tauschen? Meldet euch bei: B. Klier, Mario, Tel. 07245/44332

Hallo Nintendo. Achtung aufgepaßt! Ich verk. Nintendo-Grundgerät mit Zub. mit 7 Topspielen für nur 450 DM, Tel. 02162/52703, ab 18 Uhr erreichbar

Suche für Gameboy das Spiel Teenage M. H. Turtles, zahle bis zu 30 sFr. Tel. 031/7711621, Marcel

Kaufe jedes Gameboy-Modul, das ich in die Finger kriegen kann, für 20 - 25 DM. So eine Gelegenheit kommt nicht oft. Tel. Austria. 0662/878213

Verk. + kaufe, tausche SMD-Mod. E + Gameboy-Mod. Zahle gut. Nur Schweiz. Tel. 01/8140134, abends, Thomas

Verk. für Gameboy: Golf und Super Mario Land, je 35 DM, plus Porto. Tel. 06407/1200 Martin Waller

Kaufe, verk., tausche Module für Super Famicon. Tel. 0212/15629, ab 20 Uhr

Suche Gameboy-Mod.: Bubble Bobble, Bomber Boy, Super Mario Land, pro Stück, max 30 DM. Jean Marc Cottier, Am Stausee 1, CH-4127 Birsfelden

Verk. für Gameboy Super Mario Land, Fortress of Fear, für je 20 DM. Ulrich Schiedeck, 8405 Donaustauf, Schillerstr. 6, Tel. 09403/8945

Verk. Nintendo mit 3 Spielen: The Guardian Legend, Ice Climber, Zelda II 250 DM, Tel. 0711/314552

Kaufe Gameboy-Games Double Dragon und Gargoyles Quest, zahle 35 DM, oder 245 öS. Bitte mit Anl. Betha V.. Suttner-Str., A-2100 Korneuburg

Suche Game Boy kpl. event. mit Game S. Mario Land, Tel. 09826/9674, Stefan

Wie geht's , suche billigen Game-Boy, eventuell mit ein paar Spielen. Also auf die Plätze fertig los. Kai Aichler. Moörikeweg 2, 7967 Bad Waldsee

Verk. 13 Spiele: z.B. Boyou, Billi, World Cup, Track Field, Faxandu, Skate or Die usw. Markus Graf, 8437 Freystadt, Tel. 09179/5445

Super Famicon, verkaufe, tausche Module. Biete Kabel zum Anschluß an Stereoanlage oder an Commodore 1084-Mon., Tel. 02622/83517

Suche billig neue Gameboy-Spiele. Tausche auch. Schreibt an: Oliver Rieder, Kuno-Brandauer-Str. 3, A-5020 Salzburg, Austria

Verk. NES-Spiele wie The Guardian, Legend, Punch Out, Ice-Hockey, Castlevania I + II, a 40 DM. Tel. 089/165886, nur Mo., Di., Do., ab 18 Uhr

Suche Track + Fields + Rush Attack. Tausch gg. Double Dragon II + World Cup, suche Micro Genius f. 100 DM. Verk. Lösung zu Ultima IV f. 15 DM, Tel. 09264/1467, ab 19 Uhr

Suche Game Boy-Spiele aller Art, zahle bis 30 DM für gute Spiele m. Verp. mi. Anl., ohne 15 DM, Tel. 02034/94873

Verk. Gameboy mit 6 Mod.: Turtles, Fortress of Fear, alles 2 Mte. alt, für VB 270 DM, Tel. 02151/700741, Marco verl.

Tausche od. kaufe Module von Nintendo, auch europäische von Nintendo, Tel. 0561/493102

Suche billige Gameboy-Mod., zahle bis 20 DM, z.B. Super Mario Land, Final F., Legend, Sui Böck, Am Rambogen 26, 8952 Marktoberdorf

Verk. Gameboy + Tetris + Super Mario Land, 1 Mte. alt, inkl. Video Link, Kopfhörer, Batterien, nur kpl., 170 DM, Tel. 04102/81478

Neue Gameboy-Spiele zu verk. Tel. 02598/422, ab 15 - 18 Uhr. Lars verl.

Verk. o. tausche gg. anderes GB-Spiel Tennis. Tel. 04624/8715. Malte Schwitzer, Hufenhausbau, 2382 Kropp

Tausche Link, Zelda II, Castlevania, Simon's Quest, gg. Amiga Games. Nur Orig. James Pond, Turrican, Cadaver oder Tausch gg. NES Spiele. Tel. 0221/781217. Öfter vers.

NES: Trojan 50 DM auf Amiga. X-Out 35 DM, Black Tiger 25 DM, Strider 30 DM. Kaufe Verp. von Zelda 2, für 15 DM, Tel. 09281/66516

Suche NES-Spiele, z. B. Life Force, Top Gun usw, zahle bis 40 DM, alles 100 % o.k., Klaus Steiner, Wiesenstr. 6, 8459 Neukirchen

Suche für Gameboy: Double Dragon oder Turtles, biete dafür Batman, US-Vers. Tel. 05351/7108, Bastian

Suche Gameboy-Mod., z. B. PAC-Man, Nemesis, Final Fantasy, U.S. Klax, usw., Tel. 08202/8655, verl. nach Derrick

Suche Game-Boy-Spiele: Nemesis, F-1, Race Double, Dragon 1+2., für max. 20 DM, Tel. 07471/71402, Stefan nur 100 % i.O.

Gameboy-Modul-Tausch: Ich kaufe für 25 DM und tausche gg. SML, Tennis, Kwirk, etc., GB-Mod., S. Böcker, Wittekind 18, 4800 Bielefeld, Tel. 0521/131179

Tausche ST- gg. Gameboy-Spiele: Chaos, Bloodwych, Hades, Nebula, Dr. Doom's Revange usw., Mario Brunner, Abteistr. 3, 8354 Metten

Verk. für NES: Festers Quest, Excite Bike, Goonies II, Alpha Mission, 35 sFr pro Spiel, Tel. ab 18 Uhr: 045/213659, Michel Meyer, CH-6214 Schenon

Suche oder tausche Spiele für NES. Biete an: Zelda II, KID Icarus, Rad Racer. Alles Orig. und 100 % o.k., Schr. Angeb. an Mario Henning, Reblesberger Str. 3, Schwerin O-2793 oder Tel. O-Schwerin 322753

Verk. Gargoyles Quest für 35 DM, suche Bomber Boy + Batman für 30 DM. Tausche auch. Tel. 06782/7840, nach Jörg fragen

Suche: Gut erhaltene Gameboy-Spiele: SpiderMan, Wizard and Warriors. Zahle pro Spiel bis zu 25 DM. Nur guter Zustand. Tel. 06228/8513, nach 19 Uhr

Suche Gameboy mit Tetris und Zub. mit anderen Spielen, z.B. Fortress of Fear u. Final Fantasy Legend 2, also Tel. 030/8527969

Verk. Gameboy-Mod., 2 - 3 Mon. alt, Turtles, 40 DM, Tennis 35 DM, Spiderman 35 DM, Radar-Mission 45 DM, Lightboy NP 70 DM - 45 DM. Nach 14 Uhr. Tel. 04531/7807





GEWINNKARTE "LEMMINGS"

Psygnosis geniales Grübelspiel um die grünhaarigen Kamikaze-Zwerge erfreut sich bei den Spielern über regen Zuspruch. Wir wollen von Euch alle Codes für den **Zwei-Spieler-Modus**. Zum Einspielen hier die ersten fünf Paßwörter. Der Schnellste erhält ein Spiel seiner Wahl. *vw*

Level:	Code:
2	KJJLDMKCMQ
3	NJLDMKCDMN
4	JLDMKKNEMW
5	LDMKCJNFMP
6	DMKKJNLGMY

IHR FRAGT — DR. BOBO ANTWORTET

Ihr sitzt im Dungeon fest und jemand hat den Schlüssel weggeworfen? Ab jetzt kein Problem mehr: Unser Fachmann für aussichtslose Situationen, Prof. Dr. Dr. Bobo, weiß Rat. Ein paar Zeilen von Euch auf dieser Karte und die Problemlösungsbrigade tritt in Aktion. *vw*

MEINE FRAGE LAUTET:

WHO IS WHO?

STEVE TURNER



Steve Turner wurde 1954 in in Romford (Essex) geboren. Seit Anfang der 80er programmiert er professionell, wobei er sich anfangs auf 3-D-Actionspiele für den 16K Sinclair Spectrum konzentrierte. Für Hewson schrieb er unter anderem die beiden 8-Bit-Klassiker "Legend of Avalon" und "Dragontorc of Avalon" für den 48K-Spectrum. Mit Andrew "Uridium" Braybrook ist er seit jener Zeit befreundet. Nach einem kurzen Gastspiel bei British Telecom gründeten er und Andrew Ende der 80er Jahre das Programmierteam Graftgold, zu dem auch die ehemaligen Hewson-Youngsters Dominic Robinson und John Cummings gehören. Seit "Rainbow Islands" kümmert er sich hauptsächlich um Musik und Game Design. "Realms" realisierte Steve jedoch beinahe im Alleingang. *wi*

Softography: **Hewson:** 3D Space Wars, Seiddab Attack, Luna Attack ("Seiddab Trilogy" alle Spectrum 1983-84), Legend of Avalon, Dragontorc of Avalon (beide Spectrum, 1984), Astroclone (Spectrum, 1985), Quazatron, Ranarama (beide Spectrum, Schneider CPC, 1986). **British Telecom:** Magnetron (Spectrum, C 64, 1987), Flying Shark (Schneider CPC, 1988), Intensity (Spectrum, 1989). **Microprose:** Bushido (C 64, 1989), Simulcra (Amiga, ST, 1990). **Virgin:** Offroad (Spectrum, Schneider CPC, 1990)

Bitte Karten an der Perforation heraustrennen.

Absender:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon(Vorwahl)

Datum, Unterschrift

Die 60 Pf Briefmarke hier aufkleben!

Antwortkarte

Power Play
Redaktion

Markt&Technik Verlag AG
Hans-Pinsel-Str.2

8013 Haar

Absender:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon(Vorwahl)

Datum, Unterschrift

Die 60 Pf Briefmarke hier aufkleben!

Antwortkarte

Power Play
Redaktion

Markt&Technik Verlag AG
Hans-Pinsel-Str.2

8013 Haar

INTERVIEW

Was war für Sie das größte Unglück? Der Wechsel von Hewson zu British Telecom.

Was ist für Sie das vollkommene irdische Glück? Spiele nach meinen eigenen Vorstellungen und ohne Zeitdruck zu schreiben.

Welche Fehler entschuldigen Sie am ehesten? Wenn jemand mein Alter vergißt.

Was hassen Sie am meisten an einer Softwarefirma? Die Art, wie die Firma die Entwickler meist finanziell übervorteilt.

Ihr Lieblingsmaler/Grafiker? Roger Dean

Ihr Lieblingsmusiker/Komponist? Die kanadische Rockgruppe Rush, die ich über Andrew (Braybrook) kennenlernte.

Welche Eigenschaften schätzen Sie bei einer Frau am meisten? Eine warme Persönlichkeit.

Ihre Lieblingsbeschäftigung? Programmieren und Musizieren (Gitarre).

Ihr(e) Lieblingsprogrammierer? Factor Five

Ihr bestes Spiel? Avalon

Ihr schlechtestes Spiel? Irgendeine Umsetzung auf C 64 für eine französische Firma, die ich innerhalb von zwei Wochen herunterprogrammierte.

Wer oder was hätten Sie sein mögen? Wenn ich nicht Programmierer wäre, wäre ich am liebsten Musiker.

Ihr Hauptcharakterzug? Meine Frau meint ich wäre ein "Rock'n'Roll-Opa". Das trifft's ganz gut: Ich werde einfach nicht erwachsen.

Ihr größter Fehler? Der Wechsel zu British Telecom.

Welche Programmierer sehen Sie als die härteste Konkurrenz an? Realtime, Vektor Grafix und John Phillips

Ihr Lieblingsschriftsteller? Ich lese eigentlich nur Fachliteratur...

Was verabscheuen Sie am meisten? Die Art wie Menschen miteinander umgehen.

Welche geschichtlichen Gestalten verabscheuen Sie am meisten? Caligula

Das schlechteste Programmierteam? Probe

Welche militärischen Leistungen bewundern Sie am meisten? Die alliierte Operation am Golf; seit Hunderten von Jahren wurde kein Krieg mit vielen Beteiligten mit so wenig Menschenleben bezahlt.

Ihr erstes Computer- oder Videospiel? Space Invaders. Dodge 'em war der erste Automat, der mich in die High-score-Liste brachte.

Ihr Lieblingscomputer? Spectrum, momentan der Amiga.

Mit wem möchten Sie zusammenarbeiten? John Phillips.

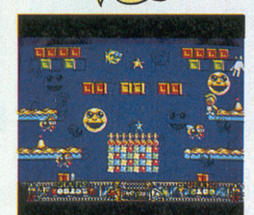
Ihre gegenwärtige Geistesverfassung? Wechselt täglich. Mit Familie und Firma fühle ich mich wohl.

Ihr Motto? Wenn Du etwas anfängst, bringe es auch gut zu Ende.

SONNTAGSBRATEN

Edd the Duck

Hilfe



Suchbild mit Ente und anderen Kleintieren (Amiga)

Edd the Duck" ist der Star einer neuen Kindersendung im britischen Fernsehen. Da ein Programmierer offensichtlich Fan von "Rainbow Islands" war, darf Edd nun auch über den Computermonitor hüpfen. In drei grafisch tatsächlich unterscheidbaren Levels sammelt Edd jeweils 20 Sterne und friert mit Schneebällen seine Gegner ein. Die Frostaktion ist nicht weiter schwierig, da das Getier die einprogrammierten Bahnen nie verläßt: Ein Blick genügt und man weiß, wie die Ente zu laufen hat. Es ist kaum zu glauben, was heute alles als Unterhaltungsprogramm angeboten wird: Edd the Duck gewinnt bei mir nicht einmal den Preis für das Listing des Monats. *vw*



Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Impulze, Zirka-Preis: 70 Mark

MS-DOS	**AMIGA 22%**
nicht geplant	Grafik: 32% Sound: 22%
	Schwierigkeit: leicht
ATARI ST	**C 64**
in Vorbereitung	nicht geplant

PISTEN-PUNKS

Ski or Die



Bei Electronic Arts läßt man sich nicht hetzen: Ein sattes Jährchen verging zwischen dem Erscheinen der MS-DOS-Version von "Ski or Die" und der neuen Amiga-Umsetzung. Zum Glück ist die Spielidee relativ zeitlos: Die Programmierer befördern ein Häuflein unverfrorener Joystick-Wintersportler auf die Pisten, auf daß sie in sechs frostigen Disziplinen antreten. Bei Schneeballschlacht, Eiskanalslalom, Trickski, Tiefschneeabfahrt und einer Rodelpartie mit Gummireifen werden recht abwechslungsreiche Geschicklichkeitstests mit sportlichem Flair aufgetischt. Das Resultat erinnert etwas an solche Softwarelegenden wie "Winter Games".



Schneespäßchen zum Frühlingsanfang (Amiga)

Die kreuzbrave Umsetzung bietet keine besonderen Grafikmätzchen, aber eine solide Ladung Unterhaltung. *hl*



Genre: Sport
Hersteller: Electronic, Zirka-Preis: 90 Mark

MS-DOS 77%	**AMIGA 76%**
Grafik: 77% Sound: 53%	Grafik: 70% Sound: 68%
Schwierigkeit: mittel	Schwierigkeit: mittel
ATARI ST	**C 64 74%**
nicht geplant	Grafik: 69% Sound: 66%
	Schwierigkeit: mittel

FERIEN AUF DEM BAUERHOF

Lupo Alberto





Draufspringen oder ausschalten, das ist die Frage (Amiga)

Zusammen mit seinen tierischen Kumpeln vom Bauernhof muß Wolf Lupo zehn ländliche Plattformlevel unter Zeitdruck überstehen. Damit das nicht zu einfach geht, muß er allerlei Getier auf die Rübe springen. Bonusgegenstände beschleunigen sein Tempo oder verbessern die Sprungkraft. Lupo gibt sich zwar Mühe, seinem großen japanischen Vorbild nachzueifern, aber so ganz will das nicht klappen: Niedliche Tierchen und ein paar Plattformen machen eben noch keinen Mario. Da auch technisch kein Geniestreich gelungen ist (hakliges Scrolling), kann man den italienischen Wolf getrost im Regal stehen lassen. *vw*



Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Idea, Zirka-Preis: 60 Mark

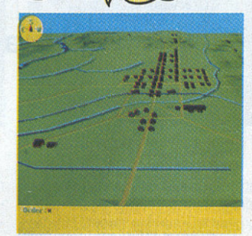
MS-DOS	**AMIGA 39%**
nicht geplant	Grafik: 33% Sound: 24%
	Schwierigkeit: mittel
ATARI ST	**C 64**
in Vorbereitung	in Vorbereitung

KANONENDONNER

Gettysburg

Geht so

Die Schlacht um Gettysburg war einer der Entscheidungskämpfe im amerikanischen Bürgerkrieg. Strategen haben nun die Möglichkeit, dieses Schlachtendrama zu Hause nachzuspielen. Ihr könnt wahlweise das Kommando über die Truppen der Nord- oder Südstaaten übernehmen. Das Schlachtfeld wird in 3-D-Grafik dargestellt. Auf Wunsch lassen sich bestimmte Ausschnitte vergrößern oder drehen, um einen besseren Überblick zu gewinnen. Gesteuert werden Eure Truppen über englische Tastaturbefehle (z.B. "Infanterieeinheit A, bewegt Euch zum Punkt B"). Spielerisch bietet "Gettysburg" solide Strategiekost, die leider durch die mangelhafte Bedienung unnötig getrübt wird. *mh*



Der amerikanische Bürgerkrieg in 3 D (MS-DOS/VGA)

STECK BRIEF

Genre: Simulation
Hersteller: Arc, Zirka-Preis: 80 Mark

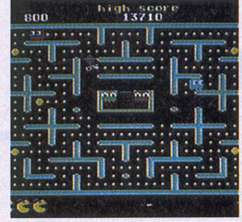
MS-DOS 66%	**AMIGA**
Grafik: 59% Sound: 11%	in Vorbereitung
Schwierigkeit: mittel	
ATARI ST	**C 64**
in Vorbereitung	nicht geplant

PILLENKNICK

Jr. Pac-Man



Zu den Neuerscheinungen, die unter die Kategorie "Nice Try" fallen, zählt der Pillenmampferaufguß "Jr. Pac-Man". Der dritte Teil der Pac-Man-Saga wurde aus dem Museum gezerrt und für C-64-Computer umgesetzt. Leider haben die Programmierer das Original nicht sehr genau studiert, denn sonst wäre ihnen aufgefallen, daß die Labyrinthe dort gescrollt wurden. So hat man zwar das herumhopsende Obst eingebaut, die Irrgärten allerdings schrumpfen lassen. Auch sonst läßt die Adaption einiges an Detailliebe vermissen. Die Gespenster laufen ganz klar zu zielstrebig auf Pac-Man zu, so daß oft keine Ausweichmöglichkeit mehr bleibt. Dank der wenig inspirierten Umsetzung werden sogar Pac-Man-Enthusiasten wie ich enttäuscht. *mg*



Keine Umsetzung, die Pac-Man würdig ist (C 64)

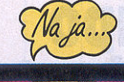


Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Thunder Mountain, Zirka-Preis: 30 bis 50 Mark

MS-DOS	**AMIGA**
in Vorbereitung	nicht geplant
ATARI ST	**C 64 27%**
nicht geplant	Grafik: 21% Sound: 24%
	Schwierigkeit: schwer

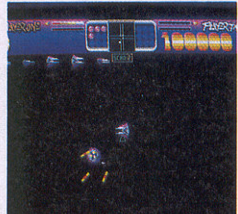
STURM IM WASSERGLAS

Photon Storm



Actionaltmeister Jeff Minter, seit seligen "Gridrunner"-Zeiten allen Ballerpuristen ein Begriff, legt sein neuestes Werk vor: Keinen wundert's, daß in "Photon Storm" geschossen wird, bis die Maus verdampft. Das Spiel entpuppt sich als überdimensionaler "Asteroids"-Verschnitt. In der Mitte des Bildschirms wurde ein Raumschiff plaziert, das in alle Richtungen schießen kann. Mit der Maus legt Ihr fest, wohin (Kreisbewegung) und wann (Maustaste) gefeuert wird.

Wer sich zu Jeffs unerschütterlicher Fangemeinde zählt, könnte am ehesten Gefallen an dem uninspirierten Geballere finden. Alle anderen: Finger weg von diesem Werk. *mg*

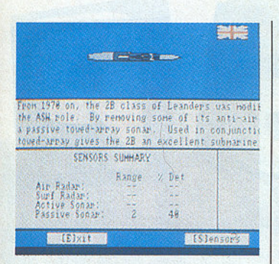


Dumpf-doofes Geballer ohne Spielwitz (ST)

STECK BRIEF

Genre: Action
Hersteller: Arc, Zirka-Preis: 70 Mark

MS-DOS	**AMIGA**
nicht geplant	in Vorbereitung
ATARI ST 27%	**C 64**
Grafik: 34% Sound: 64%	nicht geplant
Schwierigkeit: mittel	



Harpoon

Als sich die NATO noch vom Warschauer Pakt bedroht fühlte, programmierte Three-Sixty ein riesiges Strategiespiel. "Harpoon" kam zuerst für MS-DOS-PCs heraus, erst nach einem langen Jahr ist die Amiga-Version erschienen. Die Umsetzung ist "eins zu eins" — sogar die Ladezeiten auf dem Amiga halten sich in Grenzen. Erfahrene Strategen bekommen eine Menge geboten, alle anderen sollten besser die Finger davon lassen. Die Amiga-Version läuft nur mit 1 MByte Speicher. *al*

Genre: Strategie
Hersteller: Three-Sixty
Zirka-Preis: 110 Mark
AMIGA 70%
Grafik: 48% Sound: 20%
Schwierigkeit: einstellbar



Warlords

Amiga-Strategen mit Hang zu Fantasy-Storys dürfen sich freuen. Gibt es doch das Taktikspektakel Warlord für bis zu acht Spieler um Elfen, Zauberer und Rittersleute, nun auch für ihren Computer. Auf zwei Disketten befindet sich ein tadelloses Strategievergnügen, das bei der Umsetzung nicht gelitten hat, im Gegenteil, der Sound wurde noch mal aufgepeppt. Zwar kann Warlords Hochkarätern wie "Command H.Q." nicht das Wasser reichen, aber für den Einsteiger ist dieses Programm ideal geeignet. *mh*

Genre: Strategie
Hersteller: SSG
Zirka-Preis: 100 Mark
AMIGA 76%
Grafik: 61% Sound: 34%
Schwierigkeit: einstellbar



Elvira

Oberweitenkönigin Elvira zeigt ihre gruftieschwarz verhüllten Attribute nun auch auf fünf Disketten für den Atari ST. Das "Klick'n Sammel"-Adventure mit Rollenspieleinschlag hat auf dem ST keine großartigen Veränderungen gegenüber der Amiga- und PC-Fassung (Test in *POWER PLAY* 3/91) durchmachen müssen. Nur der Sound und die Grafik wurden ein klein wenig abgespeckt. Geblieben ist die Horrorstory um Monster und ein Gruselschloß sowie das lasche Kampfsystem. *mh*

Genre: Action-Adventure
Hersteller: Accolade
Zirka-Preis: 100 Mark
ATARI ST 42%
Grafik: 74% Sound: 62%
Schwierigkeit: mittel

Think Twice

"Think Twice" steht normalerweise auf einem Tisch und heißt Master Mind. Der Spieler versucht, durch kleine Hinweise die Plazierung vier farbiger Stäbe zu erraten. Die Umsetzung auf den Computer ist tadellos gelungen, auch wenn das keine allzugroße Leistung ist. Die Soundeffekte sind aber recht unproportional ausgemischt. Wer seine Boxen leben lassen will, sollte nicht allzu laut aufdrehen. Wer das Brettspiel mag und keinen Partner finden kann, der sollte Think Twice kaufen. *al*

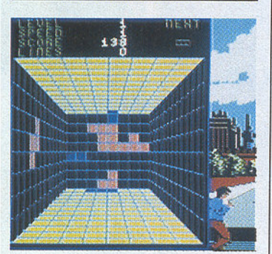
Genre: Denkspiel
Hersteller: Magic Soft
Zirka-Preis: 50 Mark
ATARI ST 47%
Grafik: 33% Sound: 22%
Schwierigkeit: einstellbar



Mig-29

Hobbypiloten, die nicht soviel Wert auf Realismus und Detailreichtum legen, sind in der "Mig-29" recht gut aufgehoben. Auch auf dem Atari ST macht Domarks Sowjetflieger eine gute Figur: Das schnelle und flüssige Fluggefühl macht den nicht gerade hohen Schwierigkeitsgrad wieder wett. Simulationseinsteiger ohne viel Erfahrung sollten die Mig einmal probefliegen. Alte Hasen werden nicht ganz so gut bedient. Besonders Spieler die Wert auf Realitätsnähe legen, werden etwas enttäuscht. *vw*

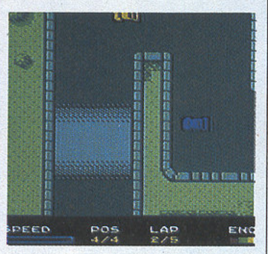
Genre: Simulation
Hersteller: Domark
Zirka-Preis: 110 Mark
ATARI ST 64%
Grafik: 58% Sound: 46%
Schwierigkeit: mittel



Welltris

Knobelfreunde, die an ihrem guten alten C 64 hängen, müssen auf Alexej Paschitnows 3-D-Grübelei nicht verzichten. Ähnlich wie bei "Block Out" schaut man von oben in einen Becher, an dessen Wänden die bekannten Tetris-Blökke herabsausen. Mit der Tastatur muß für Ordnung gesorgt werden. Sieht man von den hardwarebedingten Abstrichen an Grafik und Sound ab, ist Welltris auf dem C 64 ein nettes Grübelspiel für Zwischendurch. Block Out macht langfristig allerdings mehr Spaß. *vw*

Genre: Denkspiel
Hersteller: Infogrames
Zirka-Preis: 50 Mark
C64 61%
Grafik: 32% Sound: 20%
Schwierigkeit: einstellbar



Super Cars

Die C 64-Umsetzung bleibt hinter den nicht besonders gelungenen 16-Bit-Versionen zurück. Grafisch schlicht, technisch mäßig: das "Wir-fahren-zu-viert-im-Kreis-herum"-Autorennen "Super Cars" kommt nicht auf Touren. Trotz unterschiedlicher Rundkurse und zahlreicher Extras (bessere Karosserie, neuer Motor, Raketen) überwiegt die Langeweile. Die pingelige Kollisionsabfrage zehrt zudem an den Nerven des Spielers. Auf Super Cars können selbst eingefleischte Rennfreaks verzichten. *mg*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Gremlin
Zirka-Preis: 60 Mark
C64 41%
Grafik: 32% Sound: 40%
Schwierigkeit: schwer



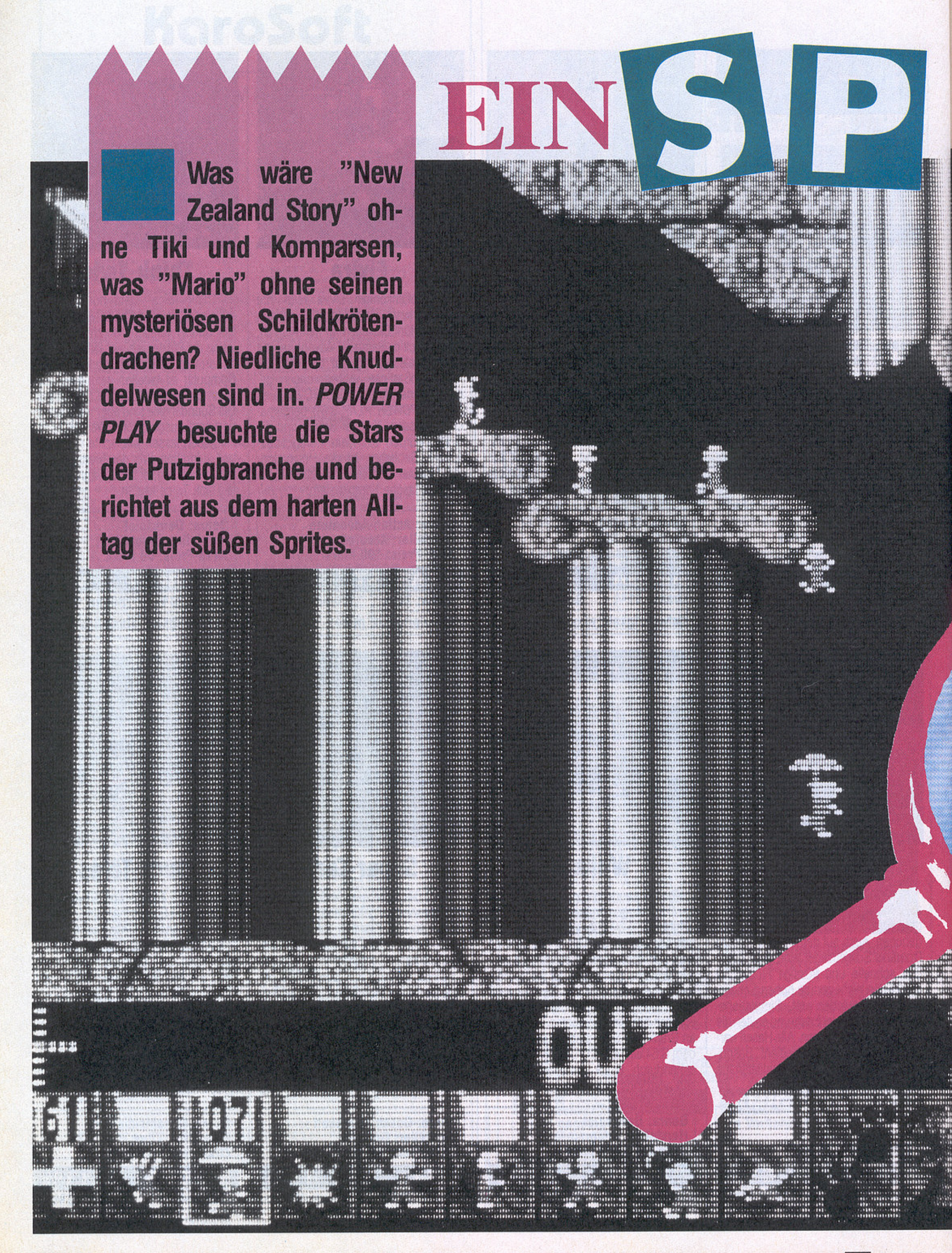
Duck Tales

Nach den Amiga- und ST-Versionen treibt nun die Entenschar aus Entenhausen ihr Unwesen auf PCs. Die Mischung aus Wirtschafts- und Geschicklichkeitsspiel kann hier genausowenig begeistern wie bei den anderen Fassungen. Eine schlaffe und träge Steuerung sorgen für Frust, Abwechslung im Spiel kann man mit der Lupe suchen. Unverständlich ist auch, daß die PC-Ducks keine VGA-Grafiken bieten. Die EGA-Bildchen sind lieb, reichen aber der Amiga-Version nicht das Wasser. *mh*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Titus
Zirka-Preis: 85 Mark
MS-DOS 13%
Grafik: 49% Sound: 23%
Schwierigkeit: mittel

EIN SP

Was wäre "New Zealand Story" ohne Tiki und Komparsen, was "Mario" ohne seinen mysteriösen Schildkrötendrachen? Niedliche Knuddelwesen sind in. *POWER PLAY* besuchte die Stars der Putzigbranche und berichtet aus dem harten Alltag der süßen Sprites.



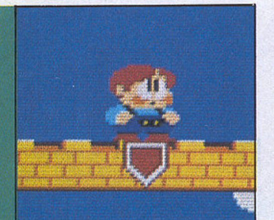
RITE FÜRS LEBEN

Die "niedliche Spielfigur" ist beinahe so alt wie der erste Videospielautomat. Schon der nimmersatte Pillenschlucker und Geisterschreck "Pac Man" spekulierte auf den Beschützerinstinkt des Spielers: Der rundliche Körperbau mit dem großen, zahnlosen Maul wies eindeutig auf brave und unaggressive Gesinnung des späteren Stars hin. Der Pyramidenspringer "Q-Bert" tauchte kurz darauf in den Spielhallen auf: Rüssel und Patschefüßchen definierten ihn ebenfalls klar als einen Vertreter der "netten" Spiele-Sprites. Bald tummelten sich die drolligen Fantasiewesen in Wohnzimmern und Spielhallen gleichermaßen. Neben den Raumschiffen und Panzern lärmender Ballerspieler hatte sich klammheimlich eine zweite Sprite-Clique etabliert. Es wurde gefressen, gesammelt und gehopst, harte Gewalt lag (und liegt bis heute) den elektronischen Schmusetieren fern. Trotz oder vielleicht gerade wegen der gutmütigen Lebenseinstellung beweist ein Gros der Putzig-Sprites erstaunliche Widerstandsfähigkeit und ungebrochenen Überlebenswillen. Oldie Pac Man und die Buddelpioniere aus "Dig Dug" sind auch heute noch gern gesehene Gäste auf jedem Bildschirm. Aber auch Sprites gehen mit dem technischen Fortschritt: Auf Computern und Videospielkonsolen der neuen Generation zeigen sie sich in zeitgemäßer Farbenpracht und bis ins letzte Detail ausgearbeitet. Störrisches Eigenleben und aufmüpfiges Verhalten legen die kleinen Helden teilweise auch schon an den Tag: Die "Lemmings" piepsen "Oh, No!" bevor sie sich zum Wohle ihrer Gemeinde selbst in die Luft jagen, während der legendäre Rockford aus "Boulder Dash" schon Mitte der 80er Jahre ungeduldig mit den Zehen wackelte, wenn der menschliche Spieler mit präzisen Joystick-Anweisungen auf sich warten ließ: Vorhang auf für unseren Führer durch das Reich der Knuddelwesen. *wi*

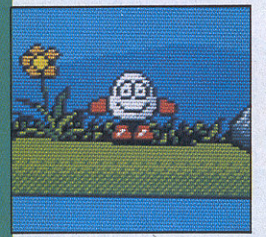
00% TIME 4-40

Sie kamen, sahen und siegten: Dave Jones Lemmings sind die Stars der Putzig-Szene

Q-BERT UND COMPANY

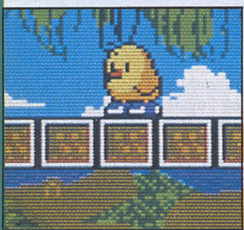












Eine illustre Gesellschaft: Bub, James, Dizzy, Mickey, Mario und Tiki. Für jeden Geschmack der persönliche Lieblingsheld. Wer hier nicht schwach wird ist selber schuld.



Der Schrecken aller Sandbänke: James Pond im goldenen Ehrenkranz.

Wenn die Freundin selbst mit heißen Liebesschwüren nicht mehr vom Monitor wegzulocken ist und die kleinen Geschwister Schreie des Entzückens ausstoßen, dann ist mit großer Wahrscheinlichkeit einer unserer Pixel-Kumpel am Werk.

Es gibt sie in den verschiedensten Ausführungen: Flauschig und Gelb, mit kuscheligem Fell oder weichen Federn. Andere haben Kulleraugen, dicke Backen und sprungfreudige Waden. Sie sind klein, fressen am liebsten Energiepillen, können eigentlich keiner Fliege etwas zuleide tun und haben es doch faustdick hinter den Ohren. Obwohl sie so klein und schutzbedürftig sind, haben sie wahrhaft titanische Aufgaben vor sich. Ganze Planeten und Welten warten auf Rettung und liebliche Prinzessinnen müssen aus den geifernden Fängen gewaltiger Erzschurken befreit werden.

Die Rede ist natürlich von den Helden der Computerspiele. Sicher hat jeder von Euch seinen ganz persönlichen Liebling. Einen Sprite-Kumpel, den er in langen Stunden unter Einsatz unzähliger Continues durchs Leben begleitet hat.

Eine Familie hat sich in dieser Hinsicht besonders hervorgetan: Die Sippe der "Pac-Mans" aus dem Hause Namco. Vater, Mutter und Junior Pac-Man sind kugelrund, haben eine große Klappe und ernähren sich fast ausschließlich von Energiepillen. Diese Pillen liegen haufenweise in verwinkelten Labyrinthen herum und werden von garstigen Geistern bewacht. Ist Pac-Man schnell genug und frißt im rechten Augenblick eine Verwandlungspille, dann werden die Geister blau, unglücklich und verwundbar.

Ein anderer Sympathieträger der "ersten Stunde" ist gelb und hat eine riesen Nase. "Q-Bert" mußte Anfang der achtziger Jahre in einen Automaten von Gotlieb hüpfen, was das Zeug hielt. Unzählige Stufen wurden so von uns und Q-Bert umgefärbt, immer mit einem Blick auf zahlreiche Gegner, die sich ebenfalls auf den Stufenpyramiden tummelten.

Die Farbe Gelb erfreut sich in Programmiererkreisen offensichtlich großer Beliebtheit. Taitos Kiwi Tiki aus Neuseeland ist so ein Gelbling, diesmal ohne Riesennase, dafür mit einem putzigen Schnäbelchen, blauweißen Turnschuhen und Pfeil und Bogen ausgerüstet. 20 seiner nächsten Schwarmverwandten sind von einem psychotischen Walroß entführt worden und müssen von Tiki in mühevoller Plattformarbeit befreit werden. Tiki kann zwar nur mit Hilfe eines Luftballons fliegen, dafür ist er Tauchweltmeister und stößt die putzigste Wasserfontäne der Computergeschichte aus. Plitsch, Platsch.

Ihr steht nicht auf Kiwis, sondern bevorzugt Eier mit Boxhandschuhen? Kein Problem, Code Masters "Treasure Island Dizzy" ist ein Ei der ganz besonderen Sorte: Unzerbrechlich und hart im Nehmen. Auf einer geheimnisvollen Insel räubert Ihr verlassene Minen aus, eiert durch Baumhäuser und schnorchelt nach versunkenen Piratenschätzen.

Im Laufe der Jahre wurden die Sympathieträger immer ausgefallener. Ein gutes Beispiel hierfür ist "James Pond" von Millenium. Pond ist nicht nur eine Kaulquappe, sondern auch der geheimste aller Geheimagenten im Dienste der britischen Königin. Wenn sein menschlicher Namensvetter mit seinem Agentenlatein am Ende ist, schlägt die Stunde für seinen feuchten Kollegen. Als aktives Greenpeace-Mitglied hat Pond sich besonders dem Erhalt der Unterwasserwelt verschrieben. In besonders krassen Fällen von Umweltverschmutzung und Tierquälerei ist er zur Stelle und läßt die Blasenpistole sprechen. Kein Wunder, daß sich voll Dankbarkeit die lieblichsten Meerjungfrauen um ihn scharen. Das Weitere lassen wir diskret im Dunkel der Tiefsee verschwinden.

Die Liste der Helden ließe sich beliebig erweitern. Was krabbelt, hüpft, fliegt, schwimmt und wandert nicht alles an Sympathieträgern über den Bildschirm: "Lemminge", "Mario Brothers", "Bubble Bobbles", "Wonderboys". Mickey Mäuse, Plüschbälle, Kugeln mit Augen, Nasen mit Beinen, Kaninchen, Schildkröten, für jeden Geschmack ist etwas dabei. Letztendlich wächst uns immer der Held ans Herz, mit dem wir die meiste Mühe und den meisten Spaß hatten. *vw*

ENDE GUT, ALLES GUT

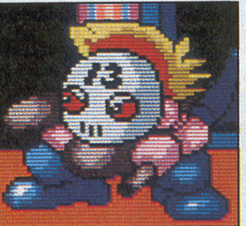


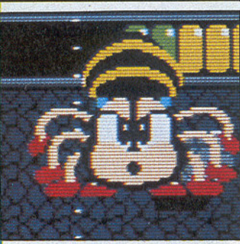


Das Angebot an knuddeligen Obermotzen ist breit gefächert: Ob in "PC-Gengin", "Rainbow Islands", Castle of Illusion" oder "Son of Dracula": Die teuflischen Herzbuben sind einfach entzückend.



Unser Oberbösewicht des Jahres: zu besiegen im PC-Engine-Spiel "PC-Gengin"







Das Ende eines langen Arbeitstages hat was für sich: Wurden die gestellten Aufgaben ordentlich erledigt, sorgt ein motivierendes Wort vom Chef für die nötige innere Ruhe. Programmierer fühlen sich an diese Weisheit anscheinend nicht gebunden. Anstatt dem Spieler am Ende eines harten Levels zu seiner Leistung zu gratulieren, setzen sie ihm meist ein widerwärtiges Etwas vor den Joystick. Wild tobend geht der Unhold auf das eingeschüchterte zweite Ich los — je monströser, desto besser. Nicht umsonst werden diese Widersacher in der Fachsprache oft als "Endgegner", also der "finale Feind" bezeichnet. Die überdimensional großen Pixelklumpen haben das Wort "Erbarmen" von Geburt an aus ihrem Wortschatz gestrichen.

Eine modernere Wortschöpfung für die Level-Wächter klingt schon etwas versöhnlicher: "Obermotz" hat fast familiären Charakter. Im Gleichschritt mit der Einführung des Alternativnamens wurde das Vorurteil der grundsätzlich grausamen und brutalen Endgegner etwas abgemildert. Immer mehr Spiele pflegen mittlerweile das Image ihrer Hauptbösewichte.

Könnt Ihr Euch noch an den niedlichen Geschicklichkeitstest "Bubble Bobble" erinnern? Hier hatten wir es nicht nur mit extrem putzigen Helden und Feinden zu tun. Nein, sogar der Obermotz lud erstmals zum sanften Kuscheln ein. In der Fortsetzung, dem herausragenden "Rainbow Islands", wurde diese Tradition fortgesetzt. Hier gab man sich nicht mehr mit nur einem Endgegner zufrieden. Gleich sieben Stück mußten es sein. Der Spieler wurde von dem netten Äußeren getäuscht und bekam, mit einem Lächeln auf den Lippen, eins übergezogen.

Diesem Putzigtrend konnten sich auch die Spielhallen nicht widersetzen. Neben einem Dutzend blutrünstiger Prügelorgien stand plötzlich Konamis "Parodius" — eine Parodie auf die Ballerspielserie "Gradius" — schüchtern in der Ecke. Für viele nur eine Ansammlung von herzigen Knuddelwesen, boten sie dem Eingeweihten ein Sammelsurium an grandiosen Insider-Gags. Wer rechnet schon damit, am Ende eines Levels auf eine fliegende Hauskatze im Segelschiffdesign zu treffen? Oder habt Ihr jemals zuvor auf einen gakkernden Riesenvogel mit "I love USA"-Zylinder geschossen? Inzwischen wurde mit dem "Twin Bee"-Verschnitt "Bells & Whistles" übrigens schon der zweite Kuschelautomat von Konami vorgestellt.

Die Japaner sind auf die neue Possierlichwelle zuerst aufgesprungen. Lassen die meisten europäischen Computerspiele noch etwas Feingefühl bei den Endgegnern vermissen, folgt ein fernöstliches Knuddelmodul nach dem anderen. Die vorläufige Krönung war Hudson Softs Dickschädel Bonk. Sein Spiel, "PC-Gengin", ist schon eine einmalige Lachnummer. Dementsprechend hat man auch die Obermötze entworfen: Der finale Bösewicht des ersten Levels sieht einfach so bemitleidenswert aus, daß man ihn am liebsten in die Arme schließen will. Doch Bonk hat anderes vor: Mit kopflastigen Attacken macht er den Widersacher mürbe. Es versteht sich von selbst, daß der Unhold nach seiner Niederlage nicht ins Videospielnirwana entfleucht, sondern sich als geläutertes Wesen präsentiert. Der Tod ist einfach viel zu grausam für diese niedliche Welt.

Ein weltweit berühmter Kollege von Bonk muß sich ebenfalls mit herzigen Gegnern plagen. Der Liebling aller Comicfans feierte sein erstes Abenteuer im Sega-Land: Mickey Mouse watschelt im tückischen "Castle of Illusion" umher. Am Ende des zweiten Levels trifft er auf einen zierlichen Clown, der mit seinen elastischen Armen und Füßen um sich schlägt. Doch Mickey steht seine Maus und verweist den Komiker spielerisch in seine Schranken.

Ob Bonk oder Mickey, die Helden aus Bobble Bubble oder Parodius: Immer mehr Spieleheroen müssen sich an das neue "Feindbild" gewöhnen. Geifernde, in Schleim gehüllte Drachenbestien sind "out". Possierliche Kuschelgegner brechen ihre Vorherrschaft. Doch vergeßt bei all der holden Putzigkeit eines nicht: Ihr Ziel bleibt, war, ist und wird immer das gleiche bleiben — Euch am Weiterkommen zu hindern. Deshalb: Trau schau wem! *mg*

DIE ZEIT WIRD KOMMEN

WARRIOR OF



DARKNESS

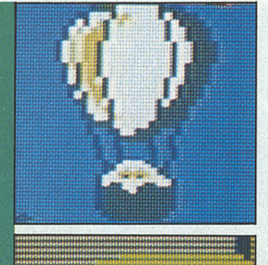
DIE NÄCHSTE HERAUSFORDERUNG

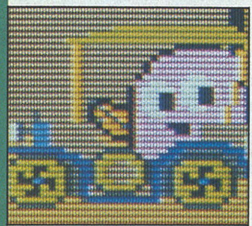
BOMICO
Am Südpark 12
6092 Kelsterbach
Schriftliche Anfragen nur
gegen Rückporto.

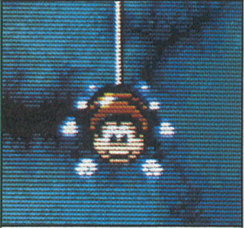


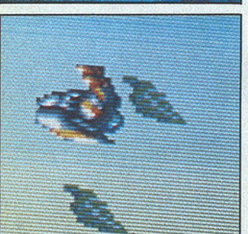
BOMICO Serviceline
Haben Sie Fragen zu Bomico
Spielen? Möchten Sie Tips zum
Spielablauf? Unsere Spiel-
experten helfen weiter!
Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00
Uhr. Ein Anruf genügt:
Tel.: 0 61 07/6 20 67

Starbyte Software, Nordring 71, 4630 Bochum 1, Tel. 02 34/68 04 60, Fax 02 34/68 04 97













DIE EWIGEN VERLIERER

Vehikeln für Verlierer-Sprites: Im Fesselballon bei "Creatures", darunter ein "Pac-Land"-Geist im Oldtimer. Die Spinne vertraut auf ihren Faden, der "Turrican II"-Walker wird einfach davongeblasen.



Selten haben die Bildschirm-Bösen so herzhaft zu lachen.

Helden werden von allen geliebt, Bösewichter von allen gehaßt. Doch was ist mit all den anderen Burschen, die über den Bildschirm wuseln und uns das Leben schwermachen? Die nur in großen Formationen zum Angriff übergehen, aus allen möglichen Klappen und Rohren fallen und von uns ohne große Schwierigkeiten zur Strecke gebracht werden? Dabei ist ihre Aufgabe nicht zu unterschätzen: Sie sind das Salz in der Spielsuppe. Ohne Sie wäre der Bildschirm eine leere Wüste. Ein einsamer Held würde einem ebenso verlorenen Obermonster gegenüberstehen.

Mal ehrlich, habt Ihr Euch jemals Gedanken darüber gemacht, warum eine ganze Riege niedlicher Fliegenpilze plötzlich zum Angriff übergeht? Warum sie sich wirklich willenlos als Kanonenfutter verheizen lassen? Sind sie ihrem Obermotz etwa sklavisch ergeben und handeln nur auf höheren Befehl? Kann es nicht vielmehr sein, daß sie sich endlich an uns rächen wollen, für die vielen Schmähungen und Metzeleien? Es ist höchste Zeit, die vielen putzigen Unter- und Mittelgegner zu würdigen und auch den Underdogs zu ihrem Recht zu verhelfen.

Wo wir schon einmal bei Fliegenpilzen sind: Mickey Mouse hat gleich im ersten Level des Mega-Drive-Spiels "Castle of Illusions" mit ihnen zu tun. Man ist versucht, extra danebenzuhüpfen, nur damit die putzigen Kerlchen noch etwas länger den Märchenwald unsicher machen können. Manchmal tut es eben in der Seele weh, unsere Berufsverlierer vom Bildschirm zu putzen.

Wer erinnert sich noch an den "Dig Dug"-Automaten? Dort machten wir Jagd auf liebe kleine Höhlenbewohner. Wer unserer Fahrradpumpe nicht entkam, wurde angestochen, aufgepumpt und zum Platzen gebracht. Eine größere Gemeinheit kann man sich kaum vorstellen. Kein Wunder, daß sogenannten Helden-Sprites Ablehnung und offene Feindschaft entgegenschlägt, welche Welt sie auch immer betreten.

In "Pengo" und in dessen zahllosen Nachziehern terrorisiert ein spielergesteuerter Pinguin den gesamten Polarkreis. Wer nicht pariert, wird zwischen gewaltigen Eisblöcken zerdrückt. Hier wehte für die Komparsen ein eiskalter Wind, zudem sie nicht einen der beeindruckenden Endgegner auf ihrer Seite wußten.

Gebt es ruhig zu, gnadenlos habt Ihr, zusammen mit "Turrican", dutzendweise Walker aus dem Spiel entfernt. Sie einfach abzuballern oder zu rösten war Euch nicht genug: Erst, wenn einer der kleinen Kameraden unter dem schweren Schuh Eures Eisen-Sprites fiepend und plattgedrückt das Weite gesucht hat, schlich sich so etwas wie amüsierte Befriedigung in Euer kaltes Spielerherz. Hat sich jemals jemand gefragt, wohin die Burschen mit den großen Füßen eigentlich wollten? Vielleicht gar nach Hause zu Frau und Kind?

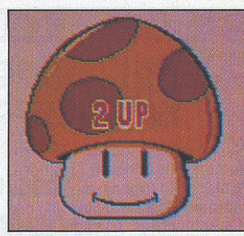
Auch sind die Mittel der Kleinen meist sehr begrenzt. Während sich der Spieler grundsätzlich in Edelstahlrüstung oder gar im dreifach gepanzerten Jagdbomber auf den Weg macht, kämpfen die Komparsen oft mit kümmerlichsten Waffen. In "Rabio Lepus" mußten sie sogar mit Spiegeleiern Vorlieb nehmen. Die schleuderten sie dann einem Spieler entgegen, der sie mit Laserstrahl und Seek'n'Destroy-Raketen reihenweise vom Bildschirm fegt. Helden haben drei, fünf oder gar mehr Leben, zuzüglich diverser Continues und der bei ihren Feinden besonders gefürchteten Cheats und Tricks. Seit Pac-Man verstecken ruchlose Programmierer und Entwickler zusätzlich allerlei Hilfsmittel, Wunderwässerchen und Extrawaffen im Spiel. Das Kräfteverhältnis kippt dadurch endgültig in Richtung Spieler.

Was bleibt den vielen "Bösewichten" in der zweiten Reihe, als weiterhin eine böse Mine zum abgekarteten Spiel zu machen? Es ist ihr Job, den Spieler zu erschrecken und zu bedrohen, auch wenn sie dafür regelmäßig eins auf die Mütze bekommen. Wenige erfüllen die ihnen aufgezwungene Aufgabe mit solchem Fleiß und Arbeitseifer, daß sie den Sprung vom gesichtslosen Fließband-Sprite zum gefürchteten Heldenschreck problemlos meistern. Normalerweise heimsen die Helden und die Oberbösewichte die unverdienten Lorbeeren ein. *vw/wi*

JENSEITS VON GUT UND BÖSE

Die Fee bleibt dem "Elemental Master" nur kurze Zeit treu.

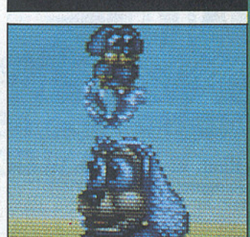
Geister, die niemanden wirklich etwas zu leide tun, leichtsinnige Hündchen, die beschützt werden wollen und schweinische Waffenhändler. Die bunte Welt der Crossoneur-Sprites.













Oft fallen sie dem Spieler gar nicht auf, Sprites die sich weder zum Guten bekennen, noch eindeutig zu den feindlichen Gegnerscharen gehören. Dennoch gibt es neben dem Helden, dem Erzbösewicht und den vielen lästigen Plagegeistern ein vierte Gruppe von Protagonisten. Es sind aalglatte Burschen, die meist dann auftauchen, wenn sich die Situation geklärt hat oder verschwinden, bevor's auf dem Bildschirm ungemütlich wird. In "Berserk" konnte man zum ersten Mal auf einen dieser dubiosen Typen treffen: Trödelte der Spieler zu lange in einem Bildschirm herum (scrollende Levels waren in diesen düsteren Zeiten noch nicht in Mode), betrat "Wie war doch gleich sein Name? die Bildfläche. Kugelrund und von freundlichem Äußeren machte er mit dem säumigen Spieler kurzen Prozeß und erinnerte ihn so an den strengen Terminplan eines Helden. Auf welcher Seite er eigentlich stand, ist bis heute noch nicht defintiv geklärt. Zumindest hielt er sich eisern aus den Gefechten zwischen dem Helden und der Roboterarmee heraus.

Ein ähnliches Ausfeger-Sprite geisterte vor einem Jahr durch Bullfrogs "Flood" — auch hier läßt sich die Frage nach "Gut oder Böse" nicht beantworten. Wir erinnern uns: Dem Blobbie Quiffy steht das Wasser bis zum Hals. Um das überschwemmte Eigenheim zu verlassen, muß er sage und schreibe 42 Levels durchqueren. Braucht er zu lange, kündigt die verstorbene Großtante ungeladen ihren Besuch an. Der Geist folgt Quiffy nun, bis der Level geschafft ist. Er schwebt schneller, als der dickliche Held sprinten und klettern kann und seine Berührung kostet ein Leben.

Da ist der treue Begleiter aus dem "Revenge of Shinobi"-Nachzieher "Shadow Dancer" schon wesentlich pflegeleichter. Der kalbsgroße Albino-Schäferhund hört zwar auf keinen Namen, wohl aber auf das Drücken der Feuertaste. Viele Bösewichte durften bereits das Gebiß der Bestie an der Kehle spüren und nur wenige können von dieser leidvollen Erfahrung künden. Gelingt es einem Finsterling doch, dem Hund im geeigneten Augenblick eins überzubraten, entpuppt sich dieser als rechter Weichling. Auf handliches Dackelformat zusammengeschrumpft, weicht er nun seinem Herrchen nicht mehr von der Seite.

In "Elemental Master" spielt eine schnucklige Fee eine ähnliche Rolle: Hat der Titelheld den ersten Level überlebt, gesellt sie sich ungefragt zu ihm. Drei Welten hält sie sich wacker an seiner Seite, in dem Moment jedoch, in dem der Held den gefürchteten fünften Level betritt, ist das kleine Fräulein verschwunden. Mit ihr geht auch ein Großteil der Feuerkraft verloren. Auf Schildkröten ist da schon mehr Verlaß. Oder handelt es sich bei Marios bevorzugten Reittieren doch um winzige Drachen? Wie dem auch sei: Diese Viecher bekennen sich zumindest zu ihrem Herrn und Meister, auch wenn die Gründe dafür bis heute im Dunkeln liegen. Mario-Kenner vermuten jedoch, daß sie sich aus rein egoistischen Beweggründen als Packpferd mißbrauchen lassen. Schließlich findet sich nirgendwo soviel schmackhaftes Futter wie auf Marios Reiseroute.

Kommen wir nun zu den schwarzen Schafen unter den neutralen Spielfiguren. Auf einer der berüchtigten "Blood Money"-Safaris sollen einem wagemutigen Abenteurer einmal zwei gänzlich harmlose Monsterchen begegnet sein. Der Spieler konnte einfach durch sie hindurchfliegen, ohne auch nur eine Energieeinheit zu opfern. Erst als er die freundlichen Gesellen schon weit zurückgelassen hatte und sich im örtlichen Waffenladen eine besonders schwere Wumme zulegen wollte, erkannte er ihren gemeinen Charakter: Ganze 20 Münzen hatten ihm die Beutelschneider gelassen. Seitdem ballert er auf alles, was sich rührt und sei es von noch so putzigem Aussehen.

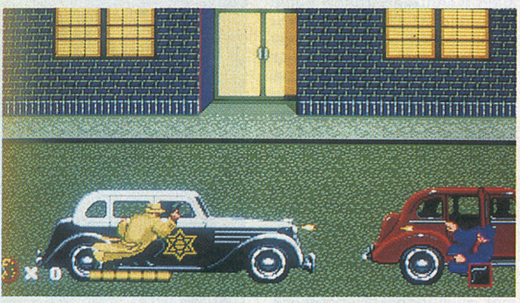
Auch das Maskottchen eines bekannten, Prügelspiels hat es faustdick hinter den grünen Spitzohren. Die blutigen Duelle muskulöser Barbaren beobachtet es als friedlicher Zuschauer. Erst wenn der erste Kopf den dazugehörigen Rumpf verlassen hat, enthüllt der Gremlin seine kanibalische Natur. Wie viele Schädel sich inzwischen in seiner Höhle stapeln, weiß nicht einmal die Bundesprüfstelle. *wi*

ALLEIN GEGEN DIE MAFIA

Dick Tracy

Eiskalte Gesetzeshüter tragen Trenchcoat (außen), Schlapphut (oben) und die Maschinenpistole (locker in der Hosentasche). Gerade einer katastrophalen Computerumsetzung entkommen, präsentiert sich Comic-Bulle "Dick Tracy" auf dem Mega Drive in eben diesen Maßklamotten. Mit Dick scrollt der Bildschirm konventionell von links nach rechts, während zahlreiche Gangster über die ganze Spieldauer hinweg aus allen Rohren feuern. Im Vordergrund schreitet Dick im gelben Mantel; er kann springen, sich ducken und aus allen Positionen das Feuer erwidern. Der Hintergrund ist geschickt in das Spielgeschehen integriert: Dieselben Bösewichte, die dem Helden von Angesicht zu Angesicht gegenüberstehen, können ihn auch aus der Entfernung heraus angreifen. Dick wiederum hat die Möglichkeit, ganze Häuserfronten mit der Maschinenpistole zu demolieren. Diese Dauerfeuer-Bleispritze kann im Gegensatz zum handlichen Revolver jedoch nicht im Nahkampf verwendet werden.

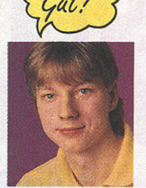
Neben Feuergefechten auf dem Asphalt oder im noblen Ballsaal eines Luxushotels, muß Dick auch einige Wegabschnitte nur mit der Faust bewaffnet oder mit dem Auto zurücklegen. Der dritte Teil jedes Levels ist für einen der exzentrischen Gangsterbosse reserviert; erst wenn Dick diesem die entsprechende Portion Blei verpaßt hat, darf er den nächsten Teil seines Abenteuers bestehen. Vorher kann Dick seine Schießkünste gegen Pappkameraden erproben: Legt er alle Gangsterattrappen aufs Kreuz, ohne versehentlich auch Postboten, Kellner und Metzger umzunieten, werden ihm zusätzliche Credits aufs Continue-Konto gebucht. *wi*



Typisch Held: Nicht einmal während der Autofahrt schweigt die Waffe.



Pappkameraden in der Bonusrunde



Sega zeigt den tranigen Titus-Leuten, wie eine gute Filmumsetzung auszusehen hat. Dick Tracy auf dem Mega Drive spielt sich hervorragend und wurde vor allem in grafischer Hinsicht liebevollst ausgetüftelt. Die Bewegungsabläufe von Dick und den meisten Gegnern sind brillant: Allein für das stilechte Nachladen der Pistolen gibt's die goldene Kugel — man fühlt sich glatt ins Chicago der zwanziger Jahre versetzt. Dank der durchdachten und abwechslungsreichen Handlung (besonders witzig: Autofahrt und Bonusrunden) fesselt der smarte Privatschnüffler langfristig an den Monitor. Allzu schnell hat man die sechs Levels drei Spielstufen nicht überstanden. Im Vergleich zum attraktiven Spielprinzip und der atmosphärischen Grafik fällt nur die relativ lasche Musik ab. Ansonsten: Hut ab vor Dick Tracy — besser als der Film ist das Spiel allemal.



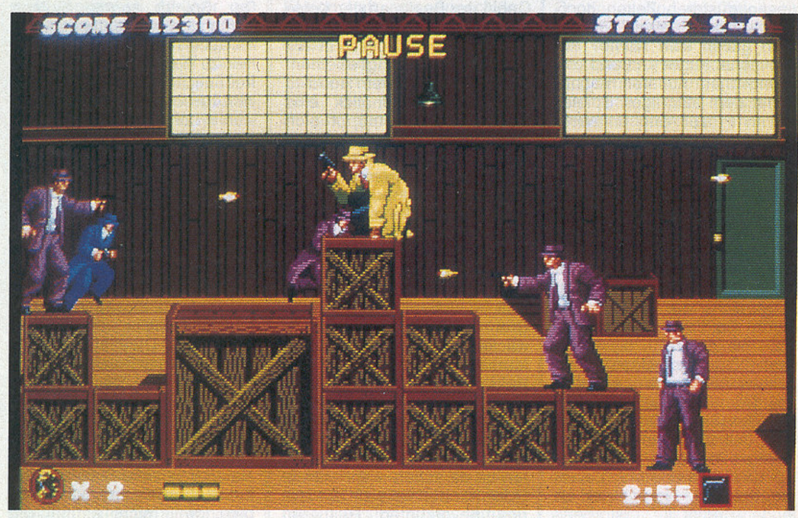
Zum Glück hat Segas Dick Tracy trotz ähnlicher Verpackung und identischer Hintergrundgeschichte nicht viel mit Titus gleichnamiger Spielegurke gemein. Im Gegenteil: Den Entwicklern gelang es, aus bewährten Zutaten ein recht eigenständiges Actionspiel zu schaffen. Geschickt wurde "Dynamite Dukes"-ähnliche Pseudo-3-D-Ballerei mit actionlastigem Jump'n'Run à la "Robocop" verknüpft. Das grafisch und akustisch ansprechende Endprodukt neigt zwar stellenweise zur Hektik, verliert jedoch nie an Spielbarkeit und Spannung. Ab dem dritten Level wird Dick Tracy zum optimalen Reaktions- und Koordinationstest; wer im Kugelhagel die Feuertasten (alle drei sind mit Funktionen belegt) verwechselt, zahlt mit kostbarer Lebensenergie. Hat man den Dreh raus, macht Dick Tracy mehr Spaß als die meisten anderen Brutalospiele.



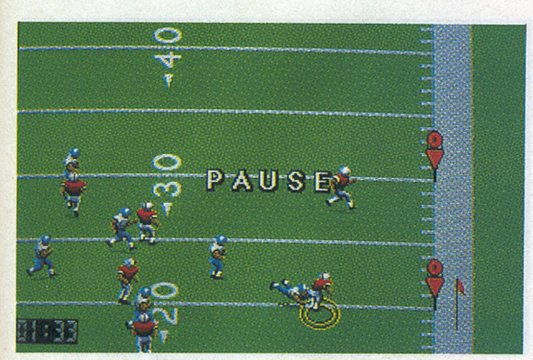
Genre: Action
Hersteller: Sega, Zirka-Preis: 100 Mark

MEGA DRIVE 75%

Grafik: 76% | **Sound: 60%** | **Schwierigkeit: mittel**



Scherben bringen Glück: Auch das Mobiliar übersteht Dick's Restaurantbesuch nicht schadlos (Mega Drive).



Knuff, knirsch, krall: Wer hat denn nun den Ball? (Mega Drive)

ZWEITER SIEGER

Joe Montana Football

Joe Montana ist der Quarterback der "San Francisco 49'ers", einem der besten Teams im American Football. Weil der Quarterback Denker, Lenker und Mittelpunkt einer Mannschaft ist und Joe diesen Job besonders gut macht, spannte ihn Sega als Namenspaten bei einer neuen Football-Simulation fürs Mega Drive ein. Wer sich mit den Regeln dieser ur-amerikanischen Sportart auskennt, weiß, was ihn erwartet (Regelunkundige sollten sich das Modul ohnehin nicht kaufen). In vier Spielabschnitten versucht man, den Ball möglichst oft in des Gegners Endzone zu tragen — sei es mit weitläufigen Pässen oder energischen Sprintsolos. Ihr könnt gegen den Computer oder einen Freund antreten. Vor jedem neuen Spielzug wählt man die Taktik.

Ihr dürft die Spielzeit von 10 bis 60 Minuten pro Viertel verändern und um die "Sega Bowl" spielen. Hier tretet Ihr gegen drei immer stärker werdende Computermannschaften an; zwischendurch kann allerdings der Spielstand nicht gesichert werden. Besondere Kurzweil verheißt der Drillmodus, bei dem Ihr zwei Minuten Zeit habt, um bei Ballbesitz einen knappen Rückstand wettzumachen. *hl*

Geht so

Mit Joe Montana Football ist Sega eine saubere, gut spielbare Sportsimulation gelungen. Sie hat freilich einen kleinen Haken: In so ziemlich jeder Hinsicht ist sie dem Konkurrenten "John Madden Football" von Electronic Arts unterlegen. Egal, ob bei Grafik, Sound, Steuerung, Turniermodus oder Taktikvielfalt: So ziemlich überall erntet Joe Montana ein "befriedigend bis gut"; John Madden aber ein "gut bis sehr gut". Ich kann diesen Football-Nachzügler trotz spielerischer Qualitäten nicht empfehlen. Wer auf diese Sportart steht, wird bei John Madden Football schlicht und einfach eine Klasse besser bedient.

STECKBRIEF

Genre: Sport
Hersteller: Sega, Zirka-Preis: 100 Mark

MEGA DRIVE 69%

Grafik: 68% Sound: 47% Schwierigkeit: einstellbar

SCHLÄGER-SCHLAGER

Jackie Chan

Hudson Soft hält der PC-Engine die Treue: Nachdem die findigen Japaner zuletzt mit der Eliteballerei "Aero Blasters" Lorbeeren geerntet haben, pflegen sie nun das etwas außer Mode geratene Jump'n'Run-Genre. Ihr neuester Streich mutet wie eine Mischung aus dem "Schlag-zu-und-hüpf-weg"-Klassiker "Son Son II" und "PC-Gengin" an. Titelheld "Jackie Chan" tritt, boxt und springt durch fünf ausgedehnte Levels, die in mehrere Abschnitte unterteilt sind. Das Scrolling richtet sich meist nach Eurer Laufgeschwindigkeit, beschleunigt auf manchen Etappen allerdings unaufgefordert.

Auf seiner Entdeckungsreise trifft Jackie allerhand hausbackene sowie neumodische Gegner. Dank angriffslustigen Tigern, kleinwüchsigen Wachsoldaten und fliegenden Fischen ist das Sammelsurium an Feinden gut gemischt. In unregelmäßigen Abständen tauchen zudem kleine grüne Frösche auf. Diese rücken nach einem sanften Handkantenschlag entweder Energienachschub oder Spezialtritte (der Extrawaffenersatz) für Jackie heraus. Die einzelnen Levels locken nicht nur mit massig Unholden, sondern sind auch recht unterschiedlich aufgebaut. Einige fordern besonders Eure Schlagkraft, andere wiederum verlangen extrem feinfühliges Sprunggeschick. Natürlich wird jede Spielstufe mit einem würdigen Obermotz abgerundet, der taktisch gut geschult ist.

Wenn Ihr plötzlich das Bimmeln einer Glocke vernehmt, dann seid Ihr einer Bonusrunde nicht fern: Vier verschiedene Übungen, die für neue Energie und zusätzliche Continues sorgen, stehen parat. Ohne diese Einlagen habt Ihr von Haus aus fünf Continues zur Verfügung. *mg*



Bonk läßt grüßen: Jackie Chan auf Tour (PC-Engine)

STECKBRIEF

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Hudson, Zirka-Preis: 100 Mark

PC-ENGINE		**81 %**
Grafik: 77 %	**Sound: 74 %**	**Schwierigkeit: mittel**

Super!

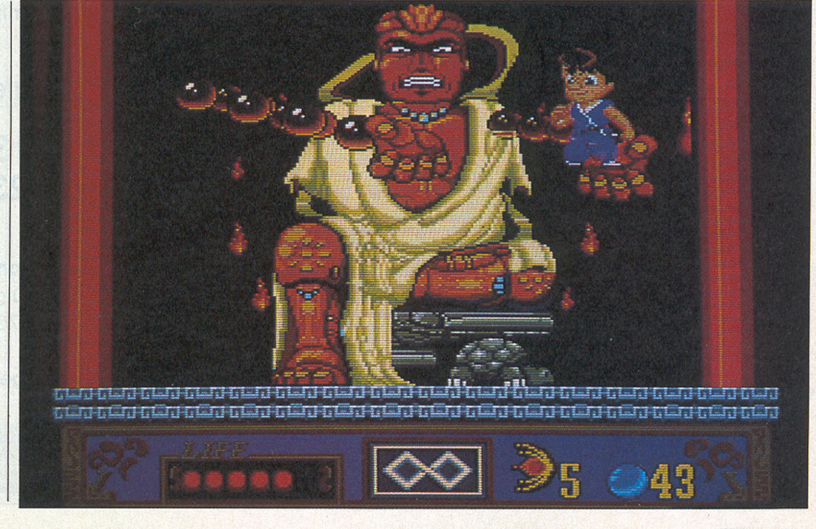


So wird's gemacht: Hudson Soft zeigt eindrucksvoll, wie ein hochwertiges Jump'n' Run-Spiel auszusehen hat. Wer auf gut verdaubare Kost im Windschatten von PC-Gengin und Son Son II steht, der wird mit Jackie Chan bestens bedient. Die einzelnen Abschnitte sind sowohl grafisch als auch spielerisch abwechslungsreich und bis zum letzten Pixel durchdacht. Mal schlägt man sich gemütlich durch Horden von Kung-Fu-Knirpsen, mal springt man gekonnt von Plattform zu Plattform, mal genießt man die cleveren Bonusrunden. Keine Stelle ist unfair, jeder Gegner weiß genau, wann und wo er zu erscheinen hat und wie er wegzuputzen ist. Ein besonderes Lob haben sich die Erfinder der Endgegner verdient. Einige Obermotze zählen zu den originellsten Level-Wächtern, die mir seit geraumer Zeit auf den Monitor kamen. Dank der verhältnismäßig großen Spielfiguren ist Jackie Chan übrigens vorzüglich für die schnucklige Handheld-Engine geeignet.

Gut!



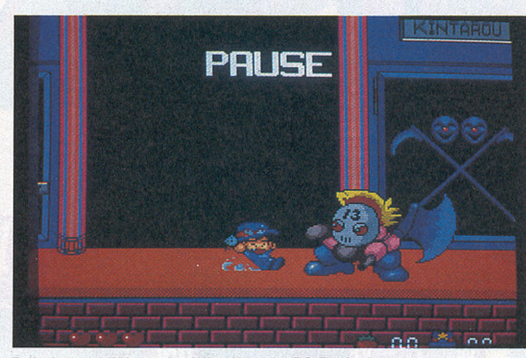
Jackie Chan dürfte noch am ehesten fleißigen Kino- und Videokonsumenten ein Begriff sein. Der fernöstliche Kampfkunstexperte kommt nun in einem Computerspiel zu Ruhm und Ehre. Wer allerdings glaubt, eine stumpfe Brutaloprügelei vorzufinden, wird angenehm überrascht. Zwar haut sich Pixeljackie stilvoll durch die schmucken Levels, aber statt blutiger Metzeleien gibt's Klopperei im Niedlichstil. Schaurigschöne Feinde, bunte Grafiken und das putzige Jackie-Sprite sorgen für einen Augenschmaus, während die exakte Steuerung eine Wohltat für strapazierte Actionhände ist. Besonders gelungen finde ich die spärlich aber netten Extras, die sich wohldurchdacht immer an den Stellen befinden, wo man sie braucht. Jackie Chan hat sich so einen Platz in der Spieleoberliga erkämpft, ohne allerdings an das fantastische Son Son 2 heranzukommen.



Wer diesem Obermotz auf die rotierenden Hände springt, der kann so den verwundbaren Kopf treffen (PC-Engine)



In der Zwergenstadt ist der Held etwas zu groß (PC-Engine)



Zylinder und Zähne: der Winz-Vampir (PC-Engine)

ZWERGENWUT UND FARBENGLUT

Cadash

Relativ unbeachtet führte Taitos Rollenspielautomat "Cadash" eher ein Schattendasein in den Spielhallen. Nun können sich wagemutige Zauberer und Krieger auch auf der PC-Engine durch verwinkelte Labyrinthe schlagen, die aus einer Seitenansicht gezeigt werden. Wahlweise zu zweit oder allein steuert Ihr eine von vier verschiedenen Spielfiguren. Jeder Charakter hat seine Stärken und Schwächen. Der eine haut gut zu, kann aber keine Magie, der andere ist gut im Zaubern, ist dafür aber schwächer. Durchs Umhauen von Monstern in den Dungeons wird die Spielfigur befördert — die Folge der Charakter kann besser zuhauen, mehr Magie verwenden und mehr Schläge einstecken. Allerdings werden keine Charakterwerte vergeben, wie in einem Rollenspiel üblich, sondern die Beförderungen erfolgen quasi "unsichtbar". Ein kräftiger Charakter ist bei Cadash lebenswichtig, denn in den einzelnen Labyrinthen warten nicht nur einfache Monster. Am Ende eines jeden Dungeon-Abschnittes harrt noch ein besonders dicker Gegner. Erst wenn der erledigt ist, geht's weiter. Auf dem Weg durch die Dungeons findet Ihr das eine oder andere Dorf, in dem Ihr verlorene Lebensenergie auffrischen, bessere Waffen und dickere Rüstungen kaufen könnt (Geld findet Ihr bei umgehauenen Monstern). In den Dörfern wuseln Einwohner herum, die Tips verteilen (in japanisch). *mh*

Gut!

Mein erster Eindruck von dem rollenspiellastigen Action-Adventure Cadash war eher dürftig: Magere Anfangsgrafiken und anscheinend unfaire Monsterattacken verleideten mir die ersten Spielesitzungen. Nach einiger Eingewöhnungszeit verloren die zuerst übermächtigen Monster und Dungeon-Obergegner ihre Schrecken, die Grafik wurde immer besser und die Labyrinthe immer abwechslungsreicher. Kurzum, Cadash macht einfach Spaß — vor allem, wenn zwei Kumpel gleichzeitig losmarschieren. Zum einen vermisse ich ein Paßwort, zum anderen muß man auf die Tips verzichten (wg. japanischen Bildschirmtexten).

STECKBRIEF

Genre: Action-Adventure
Hersteller: Taito, Zirka-Preis: 100 Mark

PC-ENGINE 69%

Grafik: 74% Sound: 61% Schwierigkeit: schwer

ZAHN UM ZAHN

Son of Dracula

Der blutsaugende Sprößling von Vampir-Opa Dracula steckt in Nöten: Haben doch fiese Monsterhorden sein geliebtes Transsilvanien unter ihre Fuchtel gebracht. Um die Monster wieder zu vertreiben, muß der Sohn von Dracula sich durch mindestens ein halbes Dutzend Levels schlagen. Im bewährten "Super-Wonderboy-Stil" kann der Minivampir durch die Levels, die aus der Seitenansicht zu sehen sind, hüpfen, rennen und sich unter seinem Zylinderhut ducken. Jeder Level ist labyrinthartig verwinkelt und scrollt sowohl horizontal als auch vertikal. Am Ende eines jeden Spielabschnittes wartet dann ein besonders dickes Monster.

Per Vampir-Atem kann der zähnefletschende Bursche angreifende Gegner plätten. Einige der angreifenden Killertomaten, Monsterschildkröten und Gen-Bienen hinterlassen feine Erdbeeren, die Dracula sammeln und später als Bomben einsetzen kann. Andere Fieslinge verbergen spezielle Extras. Da gibt es z.B. verschiedene Rüstungen, die das befrackte Dracula-Sprite in einen Vampir-Ritter mit mehr Bißkraft verwandeln. Ebenso vorhanden sind reichlich Extraleben und Marmeladendosen, die verbrauchte Lebensenergie zurückbringen. Einen Helfershelfer bei seiner Rettungsaktion findet Klein-Dracula in Form einer Fledermaus. Schießt er das Flattertier ab, erscheinen Steinköpfe, auf denen Dracula höher hinaufklettern kann. *mh*



Der Schrecken früher Gruselfilme hat auf der PC-Engine einiges von seinem Gruseldasein eingebüßt: Zu putzig sieht der kleine Vampir aus, zu niedlich sind die Feinde und die Obergegner. Spielerisch bietet der Dracula aus der Kinderstube grundsolide Actionkost à la "Bonk" und "Wonderboy". Allerdings kommt der untote Zwerg nicht an die Güte dieser Klassiker heran. Die Grafik, besonders die Hintergrundbilder, sind für PC-Engine-Verhältnisse etwas mager, aber dank vieler abwechslungsreicher Feindesscharen, der exakten Steuerung und ausgetüftelter Levels wird dieses Manko wettgemacht.

STECKBRIEF

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Naxat Soft, Zirka-Preis: 100 Mark

PC-ENGINE 60%

Grafik: 49% Sound: 51% Schwierigkeit: mittel



Fröhliche Monsterjagd im Quartett bietet Gauntlet II (NES)

FLOTTER VIERER

Gauntlet II

Gut drei Jahre ist es jetzt her, daß in den Spielhallen der Automat "Gauntlet II" zu bestaunen war. Nun endlich hat dieser Klassiker seinen Weg bis zum NES gemacht. Spielerisch hat sich seit den Tagen des Automatenvorbildes nichts geändert. In über hundert Labyrinthen, die aus der Vogelperspektive gezeigt werden, gibt es nur eine Devise: Überleben, Punkte sammeln und den Ausgang finden. Bis zu vier Mitspieler können sich, einen Vier-Spieler-Adapter vorausgesetzt, gegen die Monsterscharen in den Labyrinthen zur Wehr setzen. Bevor Ihr aber den Monstern, die besonderen Generatoren entspringen, das Fürchten lehrt, könnt Ihr aus vier verschiedenen Spielfiguren Euren Wunschhelden herauspicken. Jeder Held startet mit einer bestimmten Anzahl Lebenspunkte. Werdet Ihr von einem Monster berührt, oder tretet auf spezielle Felder in den Dungeons, verringert sich die Lebensenergie. Glücklicherweise kann unterwegs Nahrung gefunden werden, mit der die Energie aufgefrischt und erhöht werden kann. Hier ist aber Vorsicht angebracht, denn einige Nahrungspäckchen enthalten Gift. Durchs Monster plätten, Vernichten der Generatoren und dem Einsammeln von Schatzkisten erhöht sich Euer Punktekonto. Zusätzlich können einige Extras, wie bessere Schußkraft, aufgepickt werden. *mh*

Glücklicherweise ist bei der Umsetzung des Automatenklassikers "Gauntlet II" auf das NES nichts verlorengegangen. So findet der Gauntlet II-Veteran alle Monster an seinem Platz (inklusive dem IT-Monster, das eine Spielfigur zum Monstermagneten werden läßt), Fallen, brüchige Wände, Ausgänge, Schlüssel und Schatzkisten entsprechen genau der Vorlage. Zwar ist das Spielprinzip sehr simpel, aber wer sich mit mehreren Kumpels in die Labyrinthe traut, kann mit fröhlicher Kurzweil rechnen. Die heitere Monsterjagd wird durch wirkungsvolle Extras ebenso bereichert wie durch die bunte Grafik.



Gut!

STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: Mindscape, Zirka-Preis: 100 Mark

NES 78%

Grafik: 77% Sound: 76% Schwierigkeit: mittel

POWER PLAY

ÄHM, ... RÄUSPER ... ALLE SAGEN ES SEI JETZT SO EINFACH SEINE POWER-PLAY-SAMMLUNG ZUM POWER-PACK AUSZUBAUEN ...

Power Play Heft 6/90

Weltmeisterschaft: 15 Fußballspiele unter Beschuß; 32 Seiten Tips zum Sammeln; Abgehoben: Super Darius



6 90

Power Play Heft 5/90

Fantasy & Abenteuer: So löst Ihr schwierige Adventures; Exklusiv Video-Spiele: Atari VCS, Sega, Nintendo; Computer-Spiele: Alle wichtigen Neuheiten im Power-Test



5 90

Power Play Heft 12/90

Wing Commander Lightspeed: Neue Dimension der Weltraumaction; Alle wichtigen Computer- und Videospiel-Systeme im Test



12 90

Power Play Heft 4/90

Computerspiele von morgen: Spielhallentrends; Was ist dran an "The Bard's Tal III; Starkiller - Die schrägste Comic-Serie der Galaxis

4 90

Power Play Heft 7/90

Hut ab vor Hatris: Das neue Super-Spiel vom Tetris-Erfinder; Exklusiv: Dragon Strike, Projectyle, Railroad Tycoon; Konsolen-Kracher: Splatter House Phantasy Star II



7 90

Power Play Heft 2/91

Portable-Power: Game Gear und Turbo Express im Test; MIG 29 Falcon MK 2: High-Tech-Flugshow; Hard Nova: Der Nachfolger zu Sentinel Worlds

2 91

Power Play Heft 9/90

Spielautomat frei Haus: Graduis III gewinnt das Arcade-Original; Traumhaft: Feines Fantasy-Adventure - Wonderland; Exklusiv: Flood, Master Blazer, Powermonger

9 90

Power Play Heft 10/90

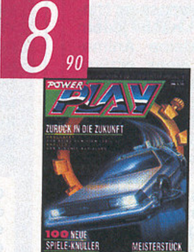
Digitale Dimension: CDTV - Das neue Spielezeitalter; Mut zum Modul: Videospieleflut aus Japan; Thronfolger: Monkey Island Rick Dangerous 2; Silent Service 2: Prachtvolle Grafik, Knackige Missionen



10 90

Power Play Heft 8/90

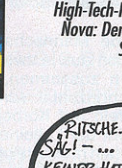
Zurück in die Zukunft: Das Spiel zum Film II - Der Kinohit auf Video; 100 Neue Spiele-Knüller: Erster Bericht von der Chicago-Messe



8 90

Power Play Heft 1/91

Das Spitzen-Adventure im Test: Monkey Island; Meister aller Klassen: Die besten Spiele des Jahres;



1 91

Power Play Heft 11/90

Fünf-Uhr-Tee & Obermonster: Erster Bericht von der Londonmesse; SIM EARTH - GEISHA Nachfolger zu Sim City und Emanuelle



11 90



Ich bestelle:

____ Ausgaben POWER PLAY Nr. ____

____ Ausgaben POWER PLAY Nr. ____

Insgesamt ____ Ausgaben für 6,50,-DM pro Exemplar:

____ Ausgabe POWER PLAY Spezial '89

____ Ausgabe POWER PLAY Spezial '90

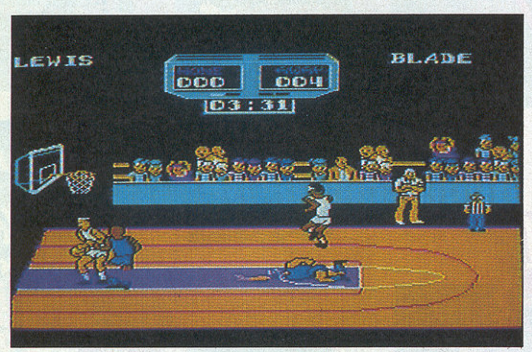
Insgesamt ____ Ausgaben für 9,80,-DM pro Exemplar

Gesamtbetrag ____ zzgl. Versandkosten

Name, Vorname

Straße, Hausnummer PLZ, Wohnort

Die Bezahlung erfolgt nach Erhalt der Rechnung. Schicken Sie bitte den ausgefüllten Coupon an: Markt & Technik Leserservice, CSJ Postfach 140 220, 8000 München 5. Sie können Ihre Bestellung auch telefonisch aufgeben: 089 / 20 25 15 27



Ein sanfter Ellbogen-Check und schon hab' ich den Ball (NES)



Nintendo dribbelt mit diesem Spiel klar ins Abseits (NES)

BASKET-BALGER

Arch Rivals

Die Zeiten ändern sich: Vor ein paar Jahren war Basketball noch eine körperbetonte, aber dennoch faire Sportart. Heutzutage schnappt man sich den Ball nicht mehr dank eines technischen Kabinettstückchens, sondern hilft mit einem Faustschlag in die Rippengegend nach. Diesen Eindruck vermittelt zumindest das neue Acclaim-Spiel "Arch Rivals".

Beide Mannschaften setzen sich aus je zwei Basketballern zusammen, die auf dem horizontal scrollenden Spielfeld auf Körbejagd gehen. Ihr dürft alleine oder zu zweit (ein menschlicher Spieler pro Mannschaft) antreten. Bevor die Schlacht um den Ball losgeht, wählt man sich einen von acht verschiedenen Spielertypen aus. Besonders empfehlenswert: Stirnband-Vinnie und Irokesen-Mohawk. Die einzelnen Spieler sind mit unterschiedlichen Talenten gesegnet. Einer ist besonders sprintstark, ein anderer wirft treffsicher auf den Korb.

Natürlich wird bei Acclaims Arch Rivals nicht ausschließlich geklopppt. Ihr könnt wunderbare Pässe zum Mitspieler geben, gekonnt zum Korbwurf ansetzen und sogar Eurem Partner anordnen, den Ball gefälligst zu passen. Netterweise wird nach jedem Treffer eine kleine Animationssequenz eines erzürnten bzw. erfreuten Trainers oder eines niedlichen Cheerleaders eingeblendet.

P.S.: Schiedsrichter gibt's natürlich keinen. *mg*



Geht so

Rabiate Sportspiele kommen in Mode: Nach Konamis Arcade-Hit "Punk Shot" läßt Acclaim ein ganz und gar unfaires Basketball-Gekloppe auf die NES-Besitzer los. Doch keine Bange, neben gezielten Unterleibattacken kommt der Basketball-Sport nicht zu kurz. Wer ordentlich geübt hat, der bringt ein ganz flottes Spielchen zusammen. Dank der guten Aufmachung (u.a. Statistiken in den Pausen) und der technisch einwandfreien Ausführung kommt durchaus Stimmung auf — besonders zu zweit. Wer immer nur alleine antritt, wird schon nach kurzer Zeit spielerische Finessen vermissen.

STECKBRIEF
Genre: Sport
Hersteller: Acclaim, Zirka-Preis: 100 Mark

NES	56%

Grafik: 60% Sound: 52% Schwierigkeit: mittel

ABSTIEGSGEFÄHRDET

World Cup

Besser spät als gar nicht: Gut neun Monate nach dem Ende der Fußball-WM in Italien geht Nintendo mit "World Cup" in die Sportoffensive. Nach dem Autorennen "Super Off-Road" ist es das zweite Modul, das den neuen Vier-Spiele-Adapter unterstützt. Wahlweise könnt Ihr zu zweit, zu dritt oder im Quartett zu zehn Minuten Ballklopperei antreten.

Zwei verschiedene Spielvarianten stehen zur Wahl. Im "Tournament Mode" (maximal zwei Personen) wird die WM (leider nur halbherzig) nachgespielt. Ihr pickt Euch eine von 13 Mannschaften heraus und nehmt den Kampf um den Pokal auf. Zuvor dürft Ihr noch verschiedene Spielstrategien für Eure Mitspieler, die vom Computer gesteuert werden, einstellen. Ob z.B. eher offensiv oder mehr defensiv, ob der Gegner nur gedeckt oder angegriffen werden soll, liegt ganz in Eurer Hand. Nach jedem gewonnenen Match gibt's übrigens ein Paßwort. Im "VS Match Mode" (bis zu vier Spieler) wird einfach nur zum Spaß gebolzt. Hier kann man zusätzlich zwischen sechs verschiedenen Bodenbelägen wählen (von Gras über Sand bis hin zu Eis).

Während des Matches wird in alle Richtungen gescrollt, da immer nur ein kleiner Ausschnitt des Feldes zu sehen ist. Am unteren Bildschirmrand erkennt Ihr anhand einer "Übersichtskarte", wo Euer Spieler (kann im Match nicht gewechselt werden) gerade läuft. *mg*



Na ja...

Ob Nintendo mit diesem Fußballspiel den Klassenerhalt schafft, ist mehr als unsicher. Bestenfalls ihr "Joker", der Vier-Spieler-Modus, könnte World Cup vor dem Abstieg ins Amateurlager retten. Alleine oder auch zu zweit ist dieses Gebolze ganz schön öde. Sieht man von der schlappen Grafik und dem nervigen Geflacker ab, bleibt eine spielerisch unterdurchschnittliche Fußballsimulation übrig. Die wenigen Parameter, die man vor Spielbeginn einstellen darf, täuschen nur kurzzeitig über das einfallslose "Kick-and-Rush"-Konzept hinweg. World Cup ist keinesfalls besser als das antike "Soccer".

STECKBRIEF
Genre: Sport
Hersteller: Nintendo, Zirka-Preis: 90 Mark

NES	44%

Grafik: 45% Sound: 47% Schwierigkeit: mittel

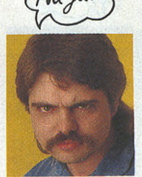


Rundenweise Langeweile (NES)

KINOFLOP & REIFENSCHADEN

Days of Thunder

Wer den Streifen "Days of Thunder" (Tage des Donners) mit Hollywood-Schönling Tom Cruise im Kino gesehen hat, weiß, was ihn beim gleichnamigen Spiel zum Film erwartet. Per Joypad steuert Ihr einen "Stock-Car" über ein halbes Dutzend Rennpisten, die aus einer 3-D-Perspektive zu sehen sind. Im Gegensatz zu einem "normalen" Autorennen gehören bei Stock-Car-Flitzereien Rempeleien mit dem Nebenmann und rüdes Entlangschrammen an Fahrbahnbegrenzungen zum Alltag. Nebeneffekt der garstigen Fahrweise: Nach und nach werden bestimmte Teile des Wagens in Mitleidenschaft gezogen. Je nach Beschädigungsgrad verfärben sich auf einer Anzeige Teile wie Reifen oder Motor von grün (unbeschädigt) bis rot (schrottreif). Um den Wagen fit zu halten, könnt Ihr während des Rennens an die Boxen fahren. Hier seht Ihr das Auto nebst Wartungsmannschaft aus der Vogelperspektive. Per Knopfdruck wuseln Mechaniker um den Wagen herum, ersetzen die beschädigten Teile oder betanken den Wagen. Um z.B. einen Reifen zu wechseln, müßt Ihr per Joypad einen der Mechaniker an den Wagen bugsieren, damit dieser einen Wagenheber ansetzt. Jetzt können die anderen Figuren auf Knopfdruck die einzelnen Reifen ersetzen. Allerdings hat der Aufenthalt in den Boxen einen entscheidenden Nachteil: Ihr verliert wertvolle Zeit. *mh*

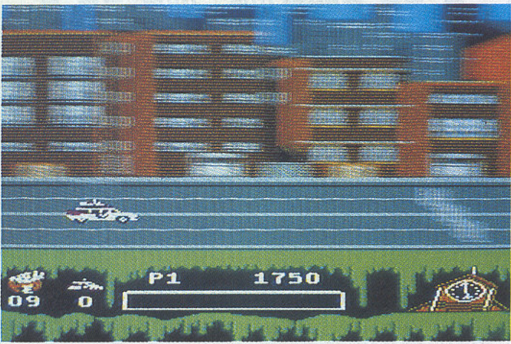


Einige von Euch werden sich sicherlich noch an den guten alten Klassiker "Pitstop" erinnern. "Days of Thunder" ist nichts anderes als ein müder Aufguß des Oldies. Zwar ist die 3-D-Grafik der einzelnen Strecken recht flott, aber auf Dauer bieten die Tage des Donners dank der öden, farbarmen und langweiligen Strecken zuwenig Abwechslung. Für Frust sorgen außerdem die beinharten und unfairen Computerfahrer. Denn es ist trotz fahrerischer Glanzleistungen während des Rennens kaum noch möglich, die in der Qualifizierungsrunde erreichte Startplazierung noch zu verbessern.

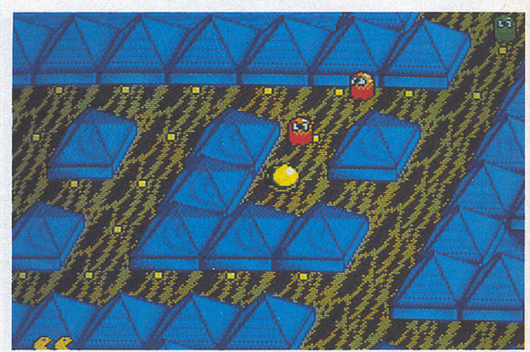
STECKBRIEF

Genre: Rennspiel
Hersteller: Mindscape, Zirka-Preis: 100 Mark

NES		29 %
Grafik: 44 %	Sound: 38 %	Schwierigkeit: mittel



Ein Schleimwerfer außer Gefecht (NES)


Pac-Man auf der Flucht vor den Plagegeistern (Master System)

GEISTERBAHN

Ghostbusters II

Vigo, Ex-Brutalo-Herrscher aus dem 17ten Jahrhundert, ist fies und leider noch nicht ganz tot. Ein Zauber hält ihn in einem Bild gefangen; Vigo versucht mit allen Mitteln, sich daraus zu befreien. Sollte Vigo es dank verschiedener Schergen schaffen, aus "dem Rahmen zu fallen", sähe es schlecht für New Yorks Zukunft aus. Geister machen eben oft Probleme. Wen werden wir also rufen? Richtig: die Ghostbusters.

Sieben Levels mit steigendem Schwierigkeitsgrad muß der Spieler bestehen, bevor er Vigo zu Gesicht bekommt. In der ersten Szene seilt sich einer der Geisterjäger in die Kanalisation ab. Dort ballert er mit einem "Schleimwerfer" auf Geister, die sich dann in Ectoplasma auflösen. Hat man sich erfolgreich durch die Kanalisation gestrampelt, setzt man sich ins Ecto-Mobil und ballert in einem Vertikal-Scoller Geister ab. Dabei muß man aufpassen, daß man nicht mit Zäunen oder Schleimbomben kollidiert. Zu guter Letzt kontrolliert man die Freiheitsstatue auf dem Marsch durch die New Yorker Innenstadt.

Hat man alle drei Parcours durchlaufen, geht's von vorne los — insgesamt siebenmal, natürlich mit steigendem Schwierigkeitsgrad. Trifft man nebenbei noch zwanzig der herumfliegenden Ghostbusters-Logos, gibt's ein Extraleben. Sonst ballert man insgesamt viermal an der Stelle weiter, an der es einen erwischt hat. *al*



Es gibt ein Gesetz in der Softwareszene, das mit fast hundertprozentiger Sicherheit zutrifft: Wenn die Vorlage ein bekannter Kinofilm ist, wird das Spiel zu 98 Prozent ein ziemlicher Mist. Activision hat auch diesmal bewiesen, daß der Satz zutrifft. Die Actionsequenzen sind extrem schlicht gestrickt. Daß der ganze Spaß immer wieder von vorne beginnt, beweist nicht gerade die extreme Ideenvielfalt der Designer. Auch die Grafik oder der Sound hauen einen verwöhnten Spieler nicht gerade vom Hocker. Hoffentlich bleiben uns in Zukunft solche mittelmäßigen Filmumsetzungen erspart, sehr berühmt ist das nicht.



Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Activision, Zirka-Preis: 100 Mark

NES **45%**
Grafik: 47% Sound: 52% Schwierigkeit: mittel

DER PAKT MIT DEN PILLEN

Pac-Mania

Bislang wurden Master-System-Besitzer fast ausschließlich von Japan mit neuen Spielen für ihre Konsole versorgt. Mittlerweile haben sich allerdings immer mehr europäische Softwarehäuser zum Modul bekannt. Spiele von U.S. Gold sind erhältlich ("Gauntlet", "Impossible Mission"), Imageworks arbeitet noch an ihren Erstlingswerken. Zum Konzert der Großen hat sich inzwischen der Newcomer Tecmagik aus Birmingham gesellt. Sie angelten sich einige populäre Lizenzen (u.a. "Populous") und präsentieren mit der Arcade-Adaption "Pac-Mania" nun ihr Modul-Debüt.

Die moderne 3-D-Variante des altwürdigen "Pac-Man"-Themas wurde originalgetreu umgesetzt. Der drollige Pillenmampfer ackert sich durch 19 verschiedene Labyrinthe, die allesamt von den berühmt-berüchtigten Plagegeistern bevölkert sind. In den vier Ecken der Spielfelder liegen wie gewohnt extragroße Pillen, die Pac-Man kurzzeitig vom Gejagten zum Jäger machen. Läßt die Wirkung des Aufputschmittels nach, kehrt die unangenehme Normalität zurück. Da die Labyrinthe recht großzügig angelegt sind, wird brav in alle Richtungen gescrollt.

Gegenüber seinen letzten Auftritten hat Pac-Man erfreulicherweise dazugelernt. Mußte er sich bislang nur durch geschicktes Ausweichen durchschlagen, so kann er nun mit einem Satz über die Gespenster hinweghüpfen. *mg*

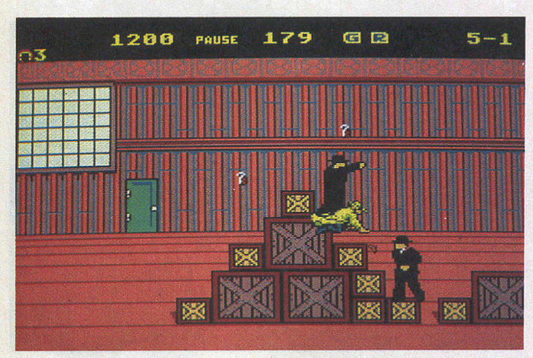


Der Master System-Einstand von Tecmagik ist geglückt. Zwar murrt das Scrolling etwas, doch die spielerisch gelungene Umsetzung tröstet vorbildlich darüber hinweg. Die Programmierer haben der Master-System-Version sogar eine geheime Bonusrunde spendiert, die selbst im Arcade-Original nicht vorhanden war. Ob jemandem das Spiel gefällt, hängt im wesentlichen davon ab, ob er Pac-Man mag oder nicht. Gegenüber dem Urahn ist Pac-Mania allerdings deutlich abwechslungsreicher. Der 3-D-Effekt sorgt zusätzlich für ein relativ modernes Outfit, das durch die nette Grafik unterstützt wird.

STECK BRIEF

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Tecmagik, Zirka-Preis: 90 Mark

MASTER SYSTEM **66%**
Grafik: 63% Sound: 63% Schwierigkeit: mittel



Dick liegt am Boden und das Böse triumphiert (Master System)

PENG PENG

Dick Tracy

Haudegen Dick startet zur nächsten Runde. Nach den erbärmlichen Computerversionen und einem Abstecher auf dem Mega Drive treibt er jetzt auch auf dem Master System sein Unwesen. Wieder muß Tracy gegen die scrollenden Gangsterbosse Lips Manlis und Big Boy Caprice antreten. In sechs Spielstufen, die jeweils in drei Abschnitte unterteilt sind, ist Dick den Gangstern auf der Spur. Ausgerüstet ist er dabei mit einer handlichen Pistole und einem Maschinengewehr. Sollte die Munition einmal ausgehen, heißt es, mit den bloßen Fäusten weiterkämpfen oder geschickt vor den feindlichen Kugeln abducken. Wird die Lage allzu brenzlig, dann könnt Ihr in jeder Runde einmal die Polizeikollegen zu Hilfe rufen. Die Gangsterplage löst sich so in Wohlgefallen auf. Habt Ihr den am Ende jeder Spielstufe wartenden obligatorischen Obermotz erledigt, geht es zur "Entspannung" auf den Schießstand. Dort könnt Ihr, die nötige Reaktionsgeschwindigkeit vorausgesetzt, Euer Punktekonto aufbessern und ein Zusatzleben einsacken. Trefft ihr dabei einen Unbeteiligten, gibt's folgerichtig Punktabzug.

Links und rechts auf dem Bildschirm erscheinen menschliche Zielscheiben. Ist es ein Gangster, dann heißt es ballern.

Ab und zu im Spiel läuft ein kleiner Junge über den Bildschirm, der bei Berührung etwas Lebensenergie für Dick Tracy fallen läßt. *vw*

Geht so

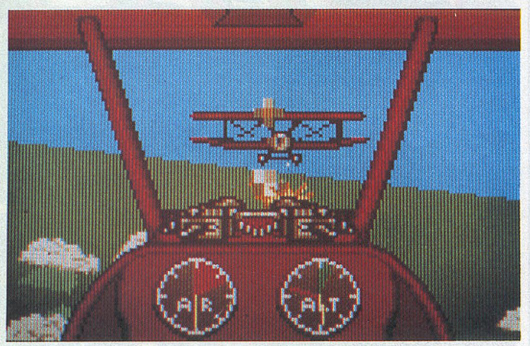
Im Gegensatz zur verunglückten Computerversion macht unser Detektiv auf dem Master System eine ganz gute Figur. Was technisch aus dem kleinen Maschinchen herausgeholt wurde, ist ansehnlich. Der Bildschirm scrollt schön brav und Dick kann nicht nur in zwei Richtungen schießen, sondern auch den Hintergrund "beharken". Alle 18 Spielstufen können von Euch angewählt und in vier Schwierigkeitsgraden aufgerollt werden. Spielerisch bleibt Dick Tracy trotzdem eine Enttäuschung: Feuerknopf drücken und durch! Das genaue Treffen der Gegner ist dabei meist vom Zufall abhängig.

STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: Sega, Zirka-Preis: 90 Mark

MASTER SYSTEM 53%

Grafik: 60% Sound: 62% Schwierigkeit: mittel



Ich hab ihn: Der rote Baron trudelt rauchend Richtung Erdboden.

ROTER BARON FÜR UNTERWEGS

Warbirds

Atari hat sich aufgerafft, wieder ein Spiel speziell für das Lynx zu entwickeln. "Warbirds" ist also keine Umsetzung eines bekannten Uraltautomaten, sondern eine brandneue 3-D-Fliegerei, angesiedelt in den Tagen des ersten Weltkrieges und für bis zu sechs Spieler gleichzeitig geeignet. Der Spieler steuert einen Doppeldecker durch insgesamt sechs verschiedene Missionen. "Milk Run" ist für den Einsteiger bestens geeignet: Während des Duells gegen einen einzelnen feindlichen Flieger hat man genug Zeit, sich mit dem Flugverhalten der Maschine anzufreunden. Komplizierte Armaturen und Bedienungselemente muß man nicht beachten (da nicht viel mehr als Höhenmesser und Kompaß ins Cockpit gepackt wurde). Man darf mit der Bord-MG ballern und zwischen vier Cockpitaussichten hin- und herschalten. Treffen kann man jedoch nur die feindlichen Flieger — diverse Gebäude auf dem Erdboden sind für den Spieler tabu.

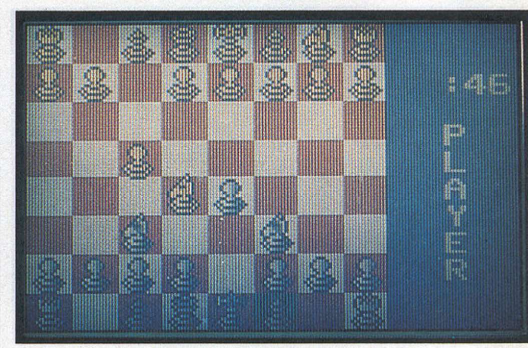
Außer der gewünschten Mission kann man vor Antritt des Feindfluges auch den Munitionsvorrat, die Anzahl der eigenen Leben, den Startplatz und die Widerstandsfähigkeit seines Fliegers anwählen sowie die Kollosionsabfrage ein- und ausschalten. Die Entscheidung zwischen "Flight Simulator" und "Arcade Action" bringt darüber hinaus einen geringen Unterschied im Flugverhalten. *wi*

Geht so

Toll sieht "Warbirds" auf den ersten Blick aus: Die nette, recht flinke Grafik (mit detaillierten Feindflugzeugen und dicken Wolkenknäuls) und das hölzerne Knattern der Bord-MGs machen dem Action- und dem Simulationsfan gleichermaßen Lust auf heiße Fliegerduelle. Spielt man Warbirds alleine, läßt die Motivation jedoch erschreckend schnell nach: Eine Simulation ist das Spiel auch im entsprechenden Modus nicht, für ein reines Actionspiel fehlt hingegen die Abwechslung. Neben dem 3-D-Chip sorgt so die Vernetzungsmöglichkeit dafür, daß das Spiel trotz gravierender Mängel nicht floppt.

STECKBRIEF
Genre: Action
Hersteller: Atari, Zirka-Preis: 80 Mark

LYNX	60%
Grafik: 54% · Sound: 40%	Schwierigkeit: einstellbar



Die Dame zittert, der Läufer wackelt, hier wird nicht lang gefackelt

MATT-O-MANIA

Ultimate Chess Challenge

Konkurrenz im Schulbus: Nachdem das klassischste aller Brettspiele zuerst für den Game Boy umgesetzt wurde, kommt jetzt "Ultimate Chess Challenge" für das Lynx. Programmiert haben keine Unerfahrenen, sondern die Spezialisten von Fidelity, die sich durch viele gute Schachprogramme einen Namen in der Szene gemacht haben. Natürlich werden alle Turnierregeln eingehalten, En-passant-Züge und Rochaden ohne Mucken ausgeführt. Außerdem gibt's eine Zughistorie (damit man genau sehen kann, wo man den Läufer nicht auf E4 hätte ziehen sollen). Kennt man jemand, der dasselbe Modul besitzt, kann man sich verkabeln und gegeneinander antreten. Sonst nehmen Sie mit dem Computergegner vorlieb, dessen Fiesheit in neun Stufen dosierbar ist (vom Dämmerzustand bis zu extrem ausgeschlafen). Er läßt sich nicht nur in der Zeit beschränken, sondern auch in der "Güteklasse" einer Rechnerei. Außerdem gibt's eine Schachuhr, Zugvorschläge und zu guter Letzt den kleinen Knopf, mit dem man von der dreidimensionalen Brettdarstellung auf das flache Brett umschalten kann. War's das dann? Dann kann man ja loslegen — Weiß E2-E4, Schwarz E7-E5, Springer auf G3... *al*

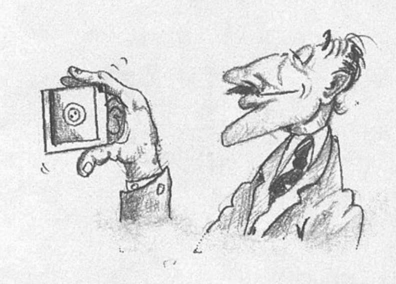
Gut!

Uff! Der spielt wirklich gut. Ich bin kein allzu mieser Gegner, aber der Computer hat mich auf höheren Stufen dezent in der Luft zerrissen. Vergleicht man Ultimate Chess Challenge mit dem Game-Boy-Konkurrenten "Chessmaster", so fehlen hier eine Menge erfreulicher Kinkerlitzchen, dafür spielt Ultimate Chess Challenge einfach besser. Könnte man jetzt noch einen Spielstand speichern, wäre die Freude perfekt. Wer nämlich zu lange grübelt, läuft Gefahr, daß die Batterien matt werden, bevor die Partie zu Ende ist — das ewige Lynx-Problem. Und deshalb gibt's trotz der hohen Spielstärke leider nur ein "Gut".

STECKBRIEF
Genre: Strategie
Hersteller: Fidelity, Zirka-Preis: 80 Mark

LYNX	70%
Grafik: 47% · Sound: 12%	Schwierigkeit: einstellbar

DER KENNER



... SCHAUT ...

... PRÜFT DIE BLUME ...



... UND DEN GESCHMACK.

NUR VOM FEINSTEN

WINZER

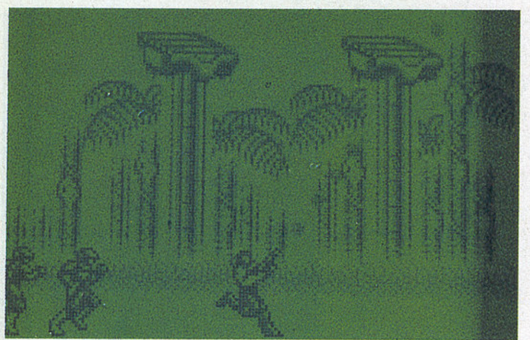
IN VINO VERITAS

BOMICO
Am Südpark 12
6092 Kelsterbach
Schriftliche Anfragen nur
gegen Rückporto.

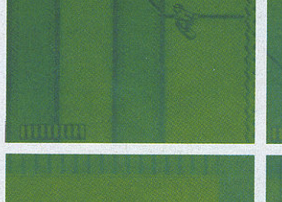


BOMICO Serviceline
Haben Sie Fragen zu Bomico Spielen? Möchten Sie Tips zum Spielablauf? Unsere Spielexperten helfen weiter!
Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00 Uhr. Ein Anruf genügt:
Tel.: 0 61 07/6 20 67

Starbyte Software, Nordring 71, 4630 Bochum 1, Tel. 02 34/68 04 60, Fax 02 34/68 04 97



Großes Kaliber auf kleiner Konsole (Game Boy)





Vier Levels aus Bad'n Rad: Für Kurzweil ist gesorgt (Game Boy).

KLEIN, FEIN UND GEMEIN

Probotector

Wen nach einer Überdosis an Game-Boy-Tüftelmodulen bei allen niedlichen Schnutziputzi-Spielchen schon der Würgreiz packt, der darf bei dieser Neuheit rauhbeinige Actionkost pur und ohne Zuckerzusatz konsumieren. "Contra" ist ein fünf Level langes Ballerspiel der Kategorie "fetzig". Das Modul basiert auf dem gleichnamigen Spielautomaten (auch als "Gryzor") bekannt, Levelaufbau und Ablauf wurden aber speziell für die Game-Boy-Umsetzung neu gestaltet.

Ihr steuert einen strammen Einzelkämpfer durch die fünf Stufen, von denen sich die ersten vier direkt anwählen lassen. In den Finallevel kommt man nur, wenn man sich durch Ebene 4 geschossen hart (schwer, aber schaffbar). Bei drei Levels bekommt Ihr die Grafik von der Seite gezeigt; bei den anderen beiden von schräg oben. Das Schema bleibt immer gleich: Euer Sprite ballert sich gegen böse Gegner, schleimige Aliens und Befestigungsanlagen voran; auch auf dicke Obergegner muß man nicht verzichten. Extrawaffen erhält man durchs Aufschießen von Bonuskapseln. Neben dem in zwei Stufen ausbaubaren Streuschuß gibt es eine Art gegnersuchende Kugelvariante. Bei allen Waffentypen habt Ihr von vornherein Dauerfeuer — der Daumen wird's danken. Euer höchst gelenkiges Sprite kann auch springen, im Sprung schießen und sich auf den Boden legen. *hl*

Super!



Nach "Nemesis" liefert Konami einen weiteren Actionhammer für den Game Boy ab: Probotector ist eine hervorragend spielbare Ballerdelikatesse, die ihresgleichen sucht. Die Grafik ist erstaunlich detailreich, der Sound fantastisch und mitreißend — unbedingt über Kopfhörer genießen). Das Spiel könnte allerdings etwas umfangreicher sein (die fünf Levels sind nicht allzu lang); außerdem sollte man Probotector nur bei guten Lichtverhältnissen spielen, um alle Gegner zu erkennen. Aber was soll's: Wer urwüchsig ballern will, dem ist dieses Actionkonzentrat im Hosentaschenformat schwer zu empfehlen.



Genre: Action
Hersteller: Konami, Zirka-Preis: 60 Mark

GAME BOY **78%**

Grafik: 79% Sound: 81% Schwierigkeit: mittel

SKATEBOARD-PUNK

Bad'n Rad

Sicher haben schon viele von Euch mit Electronic Arts "Skate or Die" die Straßen und Monitore unsicher gemacht. Game-Boy-Besitzer können sich jetzt an der postnuklearen Version dieses Evergreens versuchen. In "Bad'n Rad" rettet Ihr keine Prinzessin, sondern seid auf den Spuren der entführten Roller-Queen Aerial. In sieben, entweder horizontal oder vertikal scrollenden Level düst Ihr mit Eurem Skateboard über die Straßen Kaliforniens oder kurvt in der plattformhaltigen Kanalisation umher. Die ersten vier Levels könnt Ihr direkt anwählen, die weiteren Ebenen müßt Ihr Euch erst mühsam erkämpfen. Den zahlreichen Gegnern könnt Ihr beherzt auf die deformierten Schädel springen oder geschickt ausweichen. Neben diesen fiesen Fieslingen sorgen ein knackiges Zeitlimit und unzählige Hindernisse auf Eurer rasenden Spur für Kurzweil. Zum Glück seid Ihr recht beweglich auf Eurem Board und könnt Euch bücken oder einen Sprung machen. Am Ende von vier ausgesucht schwierigen Levels prüfen vier rollende Obermonster Eure Fahrkünste. Damit die Skater-Karriere nach drei Leben nicht unweigerlich beendet ist, dürft Ihr unterwegs Extraleben, Pizzas und Eistüten aufsammeln, die die Energie wieder auffrischen. Für jeden zur Strecke gebrachten Gegner dürft Ihr Bonuspunkte einfahren. Immer wenn Ihr um 30 000 reicher seit, gibt es ein Extraleben. *vw*

Gut!

Hui, das ist aber mal ein furioses Spiel für unser aller Lieblings-Game-Boychen. Mit Bad'n Rad düst man dermaßen dynamisch durch die Gegend, daß es dem Spieletester, trotz vorgerückten Alters, selber in den Waden zuckt. Die vorwärtstreibende Musikbegleitung unterstützt dabei aufs schönste die Skatetour. Ein Pluspunkt auch das Level-Design: Die Mischung aus etwas ruhigeren Plattform-Leveln und sehr schnellen Vertikal-Scrollern, die zudem unter argem Zeitdruck gefahren werden müssen, sorgt trotz einfacher Steuerung für schweißnasse Hände. Bad'n Rad ist ein Geschicklichkeitsspiel der Oberklasse.



Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Konami, Zirka-Preis: 60 Mark

GAME BOY **75%**

Grafik: 67% Sound: 73% Schwierigkeit: mittel



test Heft

Lernen Sie jetzt das Abo inklusive Testheft und allen Vorteilen kennen:

Amiga Magazin hat für große Computer-Probleme einfache Lösungen.

Amiga Magazin hat für Spielernaturen und solche die es werden wollen den großen Extrateil Amiga Play.

Amiga Play prüft Spiele auf Herz und Nieren - für besonders schwere Fälle gibt es die Tips&Tricks.

Amiga Magazin hat für Anfänger, Fortgeschrittene und Profis aktuelles Know how über Grafik und Animation.

Das Amiga Magazin Abonnement können Sie auch telefonisch unter 089 - 4613 - 369 bestellen.



Sie zahlen für 12 Ausgaben nur 79,-DM

die Lieferung ist kostenlos per Post frei Haus,

Sie können Amiga Magazin viertel-, halb- und ganzjährig abonnieren und jederzeit wieder kündigen,

die Testausgabe zum Kennenlernen ist kostenlos und gehört Ihnen, auch wenn Sie Amiga Magazin nicht abonnieren möchten.

Diese Vereinbarung können Sie innerhalb von acht Tagen bei Markt&Technik Verlag AG, Postfach 1308, 8013 Haar widerrufen.

BESTELLCOUPON

Senden Sie mir bitte eine kostenlose Ausgabe Amiga Magazin zum Kennenlernen. Erhalten Sie 10 Tage nach Erhalt der Testausgabe von mir keine schriftliche Absage, möchte ich Amiga Magazin weiterhin beziehen. Ich erhalte Amiga Magazin dann regelmäßig frei Haus zum günstigen Jahresabopreis von 79,-DM (Auslandspreis zzgl. Porto). Das Abonnement verlängert sich automatisch um ein Jahr zu den dann gültigen Bedingungen. Ich kann jederzeit ohne Frist kündigen. Den Betrag für noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück.

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Ich bezahle das Abonnement: vierteljährlich (19,75DM) halbjährlich (39,50DM) jährlich (79,-DM)

Geldinstitut

Kontonummer, BLZ

Datum, 1.Unterschrift

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht Tagen bei Markt&Technik Verlag AG, Postfach 1304, 8013 Haar widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine 2. Unterschrift.

Datum, 2.Unterschrift

Ich erlaube Ihnen hiermit mir interessante Zeitschriftenangebote auch telefonisch zu unterbreiten (ggf. streichen)

Telefon (Vorwahl)

04/ AC 10 15

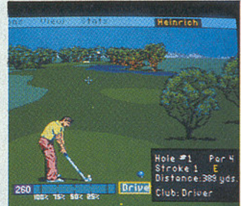


SPEICHER MICH

PGA Tour Golf

Gut!





PGA ist endlich da (Mega Drive)

Die überaus unterhaltsame Sportsimulation "PGA Tour Golf" hat den Sprung vom PC auf das Mega Drive ganz gut überstanden. Ihr tretet hier gegen eine ganze Horde computergesteuerter Computerspieler beim Kampf ums liebe Preisgeld an. Spielstände und Statistiken können auch bei der Modulversion dank eingebauter Batterie gespeichert werden. Beim Bildaufbau der 3-D-Grafik gibt es keine störenden Wartepausen. Lediglich während des Abschlags wird das Programm etwas langsamer. Die Umsetzung ist spielerisch gelungen, aber technisch ein wenig lieblos. Die wenig spektakuläre Grafik hätte man auf dem Mega Drive wesentlich farbenfroher gestalten können.

Diesen Schönheitsfehlern zum Trotz sticht PGA Tour Golf den Golf-Konkurrenten auf dem Mega Drive, "Arnold Palmer Tournament Golf", in Sachen Spielwitz und Steuerung aus. Wer ein unkompliziertes, aber spielerisch ansprechendes Golfmodul für sein Mega Drive sucht, kann zugreifen. *hl*

STECKBRIEF
Genre: Sport
Hersteller: Electronic Arts, Zirka-Preis: 120 Mark

MEGA DRIVE 85%
Grafik: 70% Sound: 38% Schwierigkeit: mittel

FEUCHT HINTER DEN OHREN

James Pond





Armer Pond: Auf der Konsole fühlt er sich nicht heimisch.

Electronic Arts hat sich mit der Umsetzung des Amiga-Spiels "James Pond" nicht gerade mit Ruhm bekleckert. Dabei hätte der Geschicklichkeits- und Actionspaß um den zähnefletschenden Agentenfisch auch auf dem Mega Drive das Zeug zum Hit gehabt: In zwölf Missionen (von "License to bubble" bis "From Sellafield with love") rettet Pond bedrohte Meeresbewohner, entsorgt Atommüll und stopft garstige Öllecks. Mit Luftblasen setzt sich der Agent gegen die fischigen Feinde zur Wehr.

Die spielerischen Qualitäten konnten auch die etwas schlampigen Electronic-Arts-Entwickler nicht ganz abtöten; nach wie vor überrascht Pond mit netten Gags und geheimen Extras. Vor allem grafisch (und in Anbetracht der Hardware-Power der Konsole) macht der Mega-Pond im Vergleich zu seinem Amiga-Bruder jedoch einen mickrigen Eindruck. Wer das putzig-kritische Spielprinzip mag, wird zwar trotzdem noch seinen Spaß haben, Electronic Arts sollte sich jedoch in Zukunft mehr Mühe geben. *wi*

STECKBRIEF
Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Electronic Arts, Zirka-Preis: 120 Mark

MEGA DRIVE 71%
Grafik: 68% Sound: 63% Schwierigkeit: mittel

WIRRER HÜPFER

Trampoline Terror

Na ja...



Hüpf mich, ich bin ein außerirdisches Trampolin (Mega Drive)

In "Trampoline Terror" besteht die Rakete der Bösewichter aus 32, in alle Richtungen scrollenden, Etagen. Jede Etage setzt sich aus einer Unzahl von Trampolinfeldern zusammen. Daneben sind in jedem Level Schalter versteckt, die die Selbstzerstörung auslösen. Eure Aufgabe besteht darin, möglichst geschickt über die Felder zu hüpfen und alle Bombenschalter zu betätigen. Jedes Feld hat dabei einen bestimmten Hüpfquotienten: Benutzt Ihr ein Feld zu oft, steht Euch ein langer Fall und der Verlust eines Lebens bevor. Dasselbe passiert Euch natürlich auch, wenn Ihr von einem der zahlreichen Etagenwächter berührt werdet. Diesen Burschen müßt Ihr entweder hüpfend ausweichen oder sie mit einem Wurfgeschoß erledigen. Unser Held segelt ziemlich unmotiviert durch die Gegend. Da immer nur ein kleiner Abschnitt des Levels zu sehen ist, kann es passieren, daß man genau in einen Gegner springt. Ein Hüpfer zuviel und ein Leben ist futsch. Da man auf Paßwörter verzichtet hat, ist schnelle Frustration einprogrammiert. *vw*



Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Dream Works, Zirka-Preis: 80 Mark

MEGA DRIVE 39%
Grafik: 41% Sound: 38% Schwierigkeit: leicht

KLASSISCH GEKONTERT

Solomon's Key





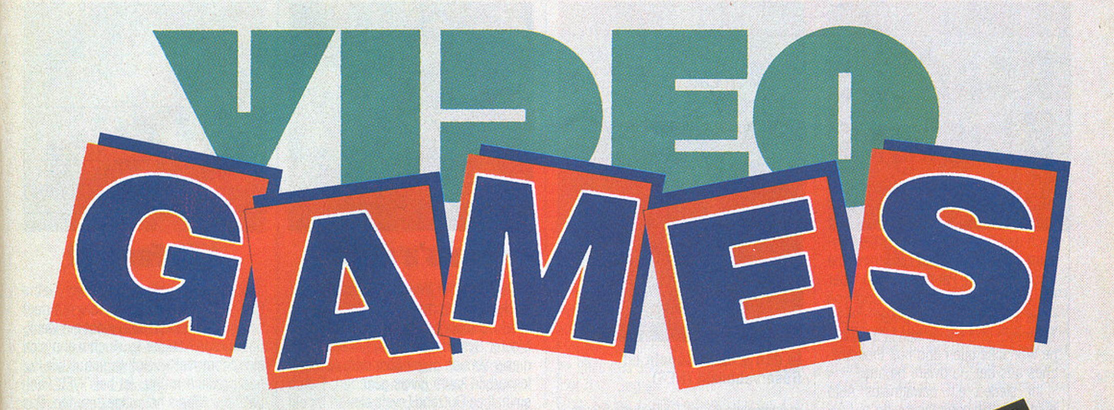
Der Schlüssel öffnet den Ausgang (NES)

Wer meint, daß Tüftelspiele erst mit "Tetris" ins Leben gerufen wurden, der kennt Tecmos "Solomon's Key" nicht. Bereits 1987 erfreute sich der interessante Geschicklichkeitstest großer Beliebtheit. Zuerst eroberte er die Spielhallen, kurze Zeit später die Computer-Freaks. Ab sofort dürfen auch NES-Besitzer um die 50 bildschirmfüllende Knobel-Levels lösen. Ihr steuert einen kleinen Zauberer, der quadratische Steine setzen und wieder verschwinden lassen kann. Auf diese Weise müßt Ihr Euch einen Weg um Hindernisse und Gegner herum, über Bonusgegenstände bis hin zum ersehnten Schlüssel bahnen. Sobald dieser in Euren Händen ist, öffnet sich der Ausgang. Dank durchdachter Levels ist Solomon's Key auch nach der Anfangsbegeisterung noch fesselnd. Nur wer flinke Reaktionen beweist und kombinatorisch denkt, wird die knackigen Levels lösen. Dummerweise gibt's kein Paßwort, was nach einiger Zeit ganz schön nervt und zu Punktabzug führt. *mg*

STECKBRIEF
Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Tecmo, Zirka-Preis: 80 Mark

NES 64%
Grafik: 58% Sound: 40% Schwierigkeit: mittel

Holt Euch jetzt schon das zweite Heft!



Hier ist die einmalige Super-Chance für alle Videospiele-Fans!

Gehört jetzt zu den Ersten und bekommt Ausgabe 2 von VIDEO GAMES brandaktuell in Eure Hände. Noch bevor sie am Kiosk ausliegt. Bestellt einfach mit der Karte rechts. Dann schnappt Euch keiner mehr das letzte Exemplar vor der Nase weg. Ihr bekommt VIDEO GAMES Nr.2 druckfrisch, in der ersten Juni Woche nach Hause geschickt.

Spiele, Spiele, Video-Spiele!!

Unsere Redaktion testet für Euch die besten Videopiele der Welt und stellt sie in VIDEO GAMES vor!

Die drei wichtigsten Vorteile:

- **Der Heft Vorteil!**
Ihr sichert Euch die zweite Ausgabe von VIDEO GAMES. Garantiert. Keiner kann Euch das letzte Heft vor der Nase wegschnappen.
- **Der Zeit Vorteil!**
Ihr habt VIDEO GAMES, das Special von Power Play, noch bevor es am Kiosk ausliegt.
- **Der Liefer-Vorteil!**
Ihr könnt es Euch zu Hause beruhigt bequem machen. VIDEO GAMES Nr.2 kommt von ganz alleine!

RÜSTIGER RENTNER

Road Blasters

Gut!



In den grünen Kugeln ist Reservebenzin (NES)

Treffpunkt der Spieleantiquitäten: Die Autoballerei "Road Blasters" hat längst Klassikerstatus erreicht und auch das Nintendo Entertainment System gilt technisch als Veteran. Die beiden grauen Panther zeigen aber bei der neuen NES-Umsetzung von Road Blasters, was in ihnen steckt. Technisch und spielerisch läßt sie keine Wünsche offen und holt Erstaunliches aus der Hardware heraus.

Ihr steuert ein bewaffnetes Auto durch 50 Autobahnabschnitte, auf denen die Hölle los ist. Tellerminen kullern auf der Fahrbahn herum, Geschütze am Straßenrand haben Euch im Visier, und eine Kollision mit einem anderen Fahrzeug kostet wertvolle Zeit. Nur gut, daß Ihr zurückfeuern und manchmal sogar eine Extrawaffe aufsammeln könnt. Dank guter Steuerung, ausgeklügeltem Punktesystem und raffiniert gestalteten Levels macht es hier riesig Spaß, ein Road Blaster zu sein. Wie wir erst vor Redaktionsschluß erfahren haben, wird das Modul leider erst im Herbst in Deutschland erscheinen. *hl*



Genre: Action
Hersteller: Mindscape, Zirka-Preis: 100 Mark

NES 73%

Grafik: 76% Sound: 33% Schwierigkeit: mittel



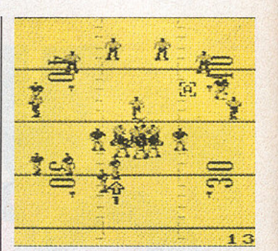
Ghouls'n Ghosts

Nach einiger Wartezeit erscheint der wackere Rittersmann aus dem Actionspiel "Ghouls'n Ghosts" auch für das Master System. Spielerisch hat sich an dieser Version gegenüber dem Automatenvorbild kaum etwas geändert. Durch ein halbes Dutzend Levels steuert Ihr ein Rittersprite, das hüpfen, rennen, sich ducken und Monster abschießen kann. Die üble technische Ausführung verleidet aber dem Master-System-Besitzer fast jeden Spielspaß. Nur der Sound ist eine gelungene Adaption. *mh*

Genre: Action
Hersteller: U.S. Gold
Zirka-Preis: 90 Mark

MASTER 38%

Grafik: 56% Sound: 64%
Schwierigkeit: mittel



NFL Football

American Football auf dem Game Boy? Ist da die Zwergkonsole mit dem Schwarzweißbildschirm nicht ein wenig überfordert? Leider ja. Auch wenn sich ein renommiertes Softwarehaus wie Konami redlich mühte, ist bei "NFL Football" nur Murks herausgekommen. Das Gewusel dutzender von hell- und dunkelgrauen Minimännchen auf dem Spielfeld ist unübersichtlich hoch drei. Trotz versuchter Hilfestellung per Pfeil erkennt man den Spieler, den man gerade steuert, nur selten. *hl*

Genre: Sport
Hersteller: Konami
Zirka-Preis: 60 Mark

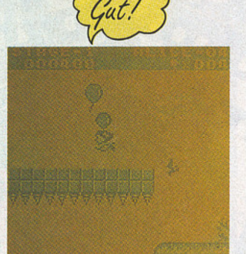
GAME BOY 24%

Grafik: 36% Sound: 60%
Schwierigkeit: schwer

NUR FLIEGEN IST SCHÖNER

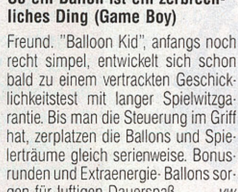
Balloon Kid

Gut!



So ein Ballon ist ein zerbrechliches Ding (Game Boy)

Alices kleiner Bruder liebt Ballons über alles. Eines Tages hat er so viele davon aufgeblasen, daß er auf Nimmerwiedersehen im Himmel verschwunden ist. Ihr müßt Euch nun ebenfalls einen dieser aufgeblasenen Kuller schnappen und den verwehten Burschen einholen. In acht von links nach rechts scrollenden Landschaften heißt es, möglichst alle durch die Gegend segelnden Ballons und Power-Ups einzusammeln. Daneben müßt Ihr garstigem Getier ausweichen, das Eure Ballonfahrt mit Stacheln, Schnäbeln und Klauen beenden will. Geht den Ballons die Puste aus, kämpft Ihr Euch hüpfend und springend über den Bildschirm. Im Zwei-Spieler-Modus liefert Ihr Euch einen heißen Ballonkampf mit einem Freund. "Balloon Kid", anfangs noch recht simpel, entwickelt sich schon bald zu einem vertrackten Geschicklichkeitstest mit langer Spielwitzgarantie. Bis man die Steuerung im Griff hat, zerplatzen die Ballons und Spielerträume gleich serienweise. Bonusrunden und Extraenergie-Ballons sorgen für luftigen Dauerspaß. *vw*



STECK BRIEF

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Nintendo, Zirka-Preis: 50 Mark

GAME BOY 60%

Grafik: 52% Sound: 53% Schwierigkeit: mittel



Paperboy

Das steinalte Geschicklichkeitsspiel um einen radelnden Zeitungsjungen macht ein Videospielsystem nach dem anderen unsicher. Nach Master System und Lynx steuert der "Paperboy" jetzt das Nintendo Entertainment System ab. Diese neue Version ist verblüffend gut: Steuerung und Spielbarkeit sind tadellos; die Grafik geriet eher schlicht, der Sound recht spritzig. Die Mischung aus Zeitungwerfen und Hindernisausweichen ist ganz putzig, auch ein wenig zu simpel. *hl*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Mindscape
Zirka-Preis: 75 Mark

NES 60%

Grafik: 48% Sound: 46%
Schwierigkeit: mittel



Super Volleyball

Diese 1:1-Umsetzung des gleichnamigen PC-Engine-Titels macht niemanden so richtig glücklich. Das Volleyballgeschehen wird grafisch schlicht und unübersichtlich von der Seite gezeigt. Verdruß bereitet dem Normaleuropäer außerdem die Masse an japanischen Bildschirmtexten, die das Modul nahezu unspielbar machen. Feinsinnige Features wie das Ändern der Mannschaftsaufstellung lassen sich deshalb nicht auskosten. Laßt lieber die Finger von dieser undurchsichtigen Angelegenheit. *hl*

Genre: Sport
Hersteller: Video System
Zirka-Preis: 60 Mark

MEGA DRIVE 40%

Grafik: 43% Sound: 34%
Schwierigkeit: schwer



Paperboy

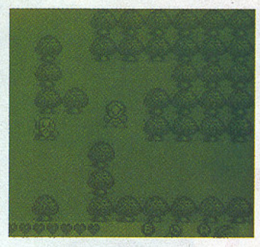
Zeitungsburschen haben es auf dem Game Boy nicht leicht. Die Umsetzung des Geschicklichkeitsspiels "Paperboy" auf Nintendos tragbare Konsole ist erschreckend dürftig ausgefallen. Die magere Grafik ist so fuzzlig, daß der Spieler kaum einen Briefkasten von einem Hindernis unterscheiden kann. Zudem sorgt die träge Steuerung schon nach kurzer Zeit für gewaltige Frusterlebnisse – zu oft passiert es, daß der Spieler einem Hindernis nicht mehr ausweichen kann. Schade drum. *mh*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Mindscape
Zirka-Preis: 50 Mark

GAME BOY 33%

Grafik: 34% **Sound: 32%**

Schwierigkeit: schwer



Rolan's Curse

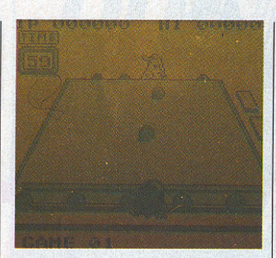
Ein böser Zauberer hat das Land Rolan besetzt. Im "Zelda"-Stil steuert Ihr nun einen oder per Dialogkabel zwei Rittersleute übers Land und durch zahlreiche Dungeons, die aus der Vogelperspektive zu sehen sind. Per Knopfdruck säbelt das Heldensprite Monster weg, die sich ihm in den Weg stellen. Ihr müßt, um an den Zauberer heranzukommen, vier einzelne Missionen erfüllen. Spielerisch bietet Rolan's Curse auf Dauer etwas zu wenig Abwechslung, um zu begeistern. *mh*

Genre: Action Adventure
Hersteller: American Sammy
Zirka-Preis: 60 Mark

GAME BOY 59%

Grafik: 61% **Sound: 60%**

Schwierigkeit: leicht



King of the Zoo

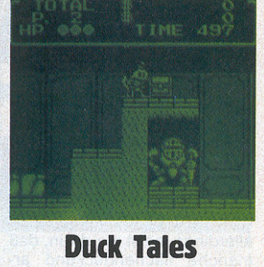
In "King of the Zoo" müßt Ihr gegen fünf unterschiedlich starke Gegner Eure Künste als Ballroller zeigen. Derjenige, der zuerst seine fünf Bälle auf die andere Seite des Spielfelds befördert und dabei den Gegner umwirft, ist König im Zoo. Einige Grafikelemente dieses Geschicklichkeitsspiels sind zwar ganz putzig, das Spielprinzip langweilt jedoch im Dauertest. Da kann auch der Zwei-Spielermodus nichts mehr rausreißen. Als Japanimport heißt dieses Modul übrigens "Penguin Wars". *vw*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: ASCII/Nintendo
Zirka-Preis: 50 Mark

GAME BOY 41%

Grafik: 29% **Sound: 33%**

Schwierigkeit: mittel



Duck Tales

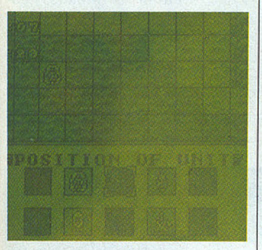
Capcom entwicklelt sich zu einer Game-Boy-Macht: Nach dem exqusiten "Gargoyle's Quest" präsentieren sie mit "Duck Tales" erneut ein gutes Spiel. Der grafisch ordentliche Geschicklichkeitstest führt Euch durch fünf unterschiedliche Levels. Ihr steuert Onkel Dagobert, mit Hut und Spazierstock (seine Waffe) ausgestattet, auf seiner Suche nach der verschollenen Verwandtschaft. Viel Jump'n'Run und etwas Action-Adventure-Touch (der Weg ist nicht vorgegeben) zeichnen Duck Tales aus. *mg*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Capcom
Zirka-Preis: 60 Mark

GAME BOY 67%

Grafik: 68% **Sound: 61%**

Schwierigkeit: mittel



Power Mission

Schiffe versenken leichtgemacht: Mit dem taktischen Spektakel "Power Mission" können sich ein bis zwei Spieler die Zeit vertreiben. In insgesamt elf unterschiedlichen Szenarios steuert Ihr einen von sieben Flottenverbänden. Jede Flotte setzt sich aus sechs unterschiedlichen Einheiten zusammen. Ziel ist es, das gegnerische Flaggschiff zu versenken. Die unterschiedlichen Verbände und Missionen sorgen ebenso wie ausgefeilte taktische Anforderungen für ausreichend Abwechslung. *mh*

Genre: Strategie
Hersteller: NIVIC
Zirka-Preis: 60 Mark

GAME BOY 71%

Grafik: 38% **Sound: 34%**

Schwierigkeit: schwer



Cyber Combat Police

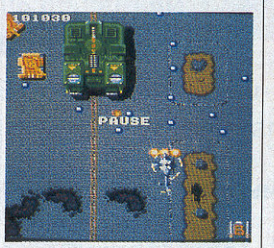
In dem Actionspiel "Cyber Combat Police" steuert Ihr einen Cop der Zukunft. Zu Beginn kann sich Euer Polizist nur mit gezielten Fußtritten verteidigen. Durchs Aufsammeln von speziellen Behältern verwandelt sich der Durchschnittscop in einen Ropocop-Verschnitt. Grafisch präsentiert sich Cyber Combat Police, recht angenehm, spielerisch wird allerdings nur Durchschnittliches geboten. *mh*

Genre: Action
Hersteller: Face
Zirka-Preis: 100 Mark

PC-ENGINE 53%

Grafik: 64% **Sound: 58%**

Schwierigkeit: leicht



Tiger Heli

Zehn lange Levels wird vertikal gescrollt und geballert, was das Zeug hält. Trotz der acht Schwierigkeitsgrade ist das Actionspektakel höllisch schwer – nur für Profis geeignet. Im Vergleich zur PC-Engine-Version kommt es mir selbst auf "Easy" einen Tick schwerer und dadurch gelegentlich unfairer vor. Alles in allem: Technisch ordentlich (ab und zu wird's langsamer), grafisch solide (wie PC-Engine), musikalisch hervorragend (fantastische Soundeffekte), spielerisch nach wie vor überzeugend. *mg*

Genre: Action
Hersteller: Treco
Zirka-Preis: 100 Mark

MEGA DRIVE 80%

Grafik: 68% **Sound: 80%**

Schwierigkeit: schwer



Revenge of the Gator

Wer unterwegs gerne eine Partie flippert, der ist mit "Revenge of The Gator" bestens bedient. Selbst wenn man alle auf Computer- und Videospielsystemen bekannten Flipper zusammennimmt, landet das krokodillastige Spektakel in der Spitzengruppe. Bewegung und Abprallverhalten der Kugel sind realistisch, die Grafik schmuck, der Sound gut. Dank zusätzlichen Bonusflippern und einem Zwei-Spieler-Modus ein absolutes Klassemodul. *mg*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: HAL/Nintendo
Zirka-Preis: 60 Mark

GAME BOY 72%

Grafik: 67% **Sound: 69%**

Schwierigkeit: mittel

AUTOMATENSPIELE



Die actionlastigen Arcade-Neuheiten stehen diesen Monat allesamt unter dem Motto "Einer gegen alle". In der örtlichen Spielhalle ist zur Zeit Ballern pur angesagt.

Jalecos aktueller Spielautomat erinnert an den Actionklassiker "R-Type": Bei **Earth Defense Force** scrollen die Levels konstant von rechts nach links und sind mit allerhand fantasievollen Aliens gepflastert. Bei der Masse an Feinden kommt natürlich der Auswahl an Extras viel Bedeutung bei. Ein Quartett von verschiedenen Zusatzwaffen steht bereit. Diese unterscheiden sich allerdings meist nur darin, daß manche flächendeckend arbeiten, während der Rest für gezielten Punktbeschuß einzusetzen ist. Außerdem könnt Ihr Euch zwei Satelliten angeln, die sich ober- bzw. unterhalb des Raumschiffs plazieren. Alles in allem bietet Earth Defense Force wenig Aufregendes. Man ballert sich relativ lustlos von Level zu Level, um durchschnittliche Grafiklandschaften zu erkunden.

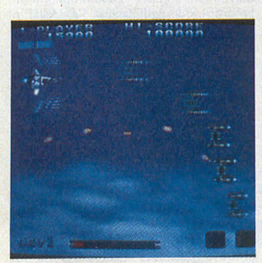
Bleihaltig ist auch die zweite Actionneuheit, die Besitzer eines Neo Geos demnächst zu Hause spielen dürfen. **Ghost Pilots** heißt der aktuelle Vertikal-Scroller von SNK. Auch wenn das Spiel keine bahnbrechenden Ideen präsentiert, so ist es doch ganz unterhaltsam. Wer Oldies wie "Flying Shark" schätzt, der wird am ehesten an Ghost Pilots Gefallen finden. Extrawaffen ergattert man sich auf die übliche Methode: Einige Gegner hinterlassen bestimmte Symbole, die für mehr Feuerkraft, Bonuspunkte und Smart-Bomben stehen. Da es bis heute noch kein vernünftiges Ballerspiel für das Neo Geo gab, ist Ghost Pilots willkommen.

Zur Abwechslung steuert Ihr mal kein Raumschiff in **Robocop 2** von Data East. Der Edelmetallcop hat erneut gegen verbrecherische Elemente seinen Mann zu stehen. Nachdem im Vorspann digitalisierte Szenen aus dem Film als Appetizer dienten, kann die Jagd auf die Schurken losgehen. Punker mit doppelköpfigen Äxten gehören noch zu den harmloseren Widersachern. Nachdem sich Robocop einige Zeit von links nach rechts durchgeballert hat, wird auf "Operation Thunderbolt"-Szenerie umgeblendet. Nach diesem Pseudo-3-D-Intermezzo geht's im üblichen Stil weiter. Im Lauf der Zeit landet man sogar auf einem Pick-up-Truck, der in höllischem Tempo die Straße entlangbraust. Schließlich erwartet Robocop ein Zwischenspiel, wo in bester "Track & Field"-Manier schnelles Feuerknopfdrücken gefragt ist. Trotz der vorgegaukelten Abwechslung ist Robocop 2 nur ein durchschnittliches Actionspiel, das sich dem biederen Niveau des Kinofilms angleicht.

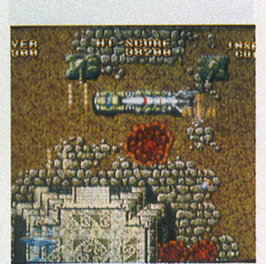
Clare Edgeley/mg



Titelheld Robocop gibt den Startschuß zum zweiten Teil



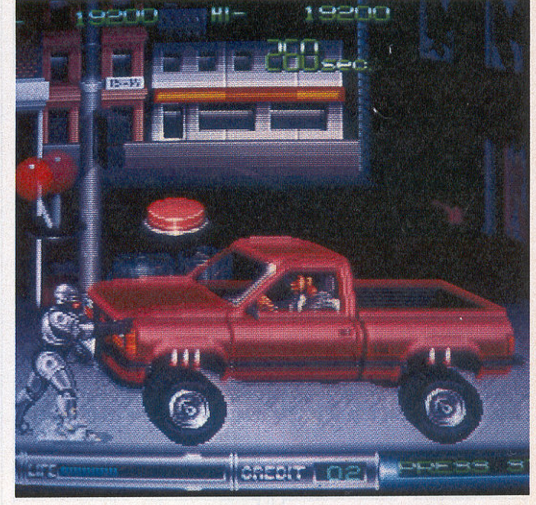
Earth Defense Force



Das neue Neo-Geo-Spiel Ghost Pilots scrollt vertikal

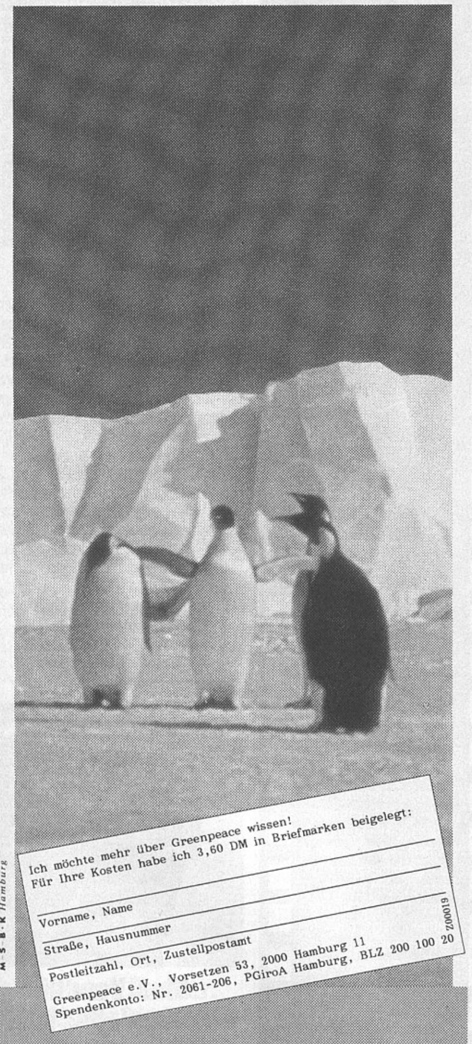
Titel	Hersteller	Beschreibung	Wertung
Earth Defense Force	Ialeco	Unspektakulärer Horizontal-Scroller in R-Type-Manier	für Fans
Ghost Pilots	SNK	Vertikal scrollende Standardballerei mit üblichen Extras	durchschnittlich
Robocop 2	Data East	Actionlastiges Schurkenspektakel mit vielen Zwischenszenen	durchschnittlich

Die Rangfolge der Wertungen: "hervorragend", "empfehlenswert", "durchschnittlich", "für Fans" und "mangelhaft".



Wie der Film, so das Spiel: Robocop II ballert aus voller Kraft

GREENPEACE



Die Antarktis wird ein Weltpark für alle. Wenn wir Menschen draußen bleiben.



BOMICO-NEWS

Wußten Sie,

daß es zwei der besten Spiele der Jahre **1989** und **1990** nun in einer COMPILATION gibt?

Nein?

Und sie werden auch noch zum ***halben Preis*** angeboten!

Wirklich!!

SIM CITY + POPULOUS

die absoluten Super-Hit-Spiele bringt BOMICO gemeinsam auf den Markt.

Natürlich mit deutscher Anleitung!!!

ZITATE:

Heinrich von POWER PLAY:
"Populous beweist eindrucksvoll, daß Strategiespiele keine abstrakten Langweiler sein müssen. Wer einmal Blut geleckt und seine ersten Erdbeben ausgelöst hat, kommt nicht so schnell vom Computer weg."

Michael von POWER PLAY:
"Wer immer auf Bürgermeister und Politiker schimpft, sollte mal eine Runde Sim City spielen. Die 16-Bit-Versionen von Sim City kann ich nur wärmstens empfehlen."

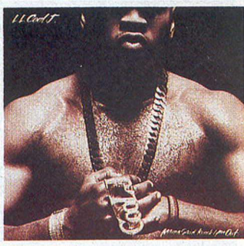
COMPACT DISC

The Knack: Serious Fun

Wer erinnert sich noch: 1979 lieferten The Knack mit "My Sharona" die erfolgreichste Single des Jahres in den USA ab. Beim Wiedervereinigungsalbum ließen sich die Mannen um Frontmann Doug Fieger leider nichts viel Neues einfallen. Handwerklich sauberer Mainstream-Rock'n Roll wird geboten, die Qualität der Kompositionen schwankt von Song zu Song ganz erheblich. Einige Stücke wie "Rocket of Love" oder "Shine" machen richtig Spaß. Unterm Strich eine ganz nette CD, nicht mehr und nicht weniger. *hl*

Charisma CDCUS 4
47:29 Minuten / 12 Tracks
POWER-WERTUNG:
durchschnittlich

COMPACT DISC



LL Cool J: Mama said knock you out

Eisenhart, spröde und kompromißlos ist LL Cool J's Neueste. Schon das Titelstück "Mama said knock you out" ist ein extremer Bass-, Gehör- und Tanzbelastungstest. Rap-ungewöhnte Ohren sollten es lieber mit "To da break of Dawn" oder "Around the way girl" probieren. Und wer immer noch nicht glaubt, daß Rap auch sehr cool/sanft sein kann, sollte "6 Minutes of pleasure" auflegen und sich mit Freundin/Freund in Kuschelposition begeben... *al*

CBS 467315
61:44 / 14 Tracks
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

COMPACT DISC



Matt Bianco: The Best of

Es waren die seligen Zeiten, als Sade mit Sado-Maso-Praktiken verwechselt wurde, bunte Drinks 5,50 kosteten und wir alle noch jünger waren; da dudelte aus ausgenudelten Kneipenlautsprechern die unsterblichen Matt-Bianco-Ohrwürmer. Die "Doodah-Uuuh-Aaah"-Quote in den Refrains liegt zwar knapp an der Schmerzgrenze, aber die meisten Songs klingen immer noch erstaunlich frisch. Unentschlossene testen die Weltschmerznummer "More than I can bear" oder das knackige "Who's side are you on?". *al*

WEA 9031-72590-2
70:45 Minuten / 16 Tracks
POWER-WERTUNG:
durchschnittlich

COMPACT DISC



K.T. Oslin: Love in a small Town

Wer meint, daß erfolgreiche Sängerinnen maximal 30 Lenze zählen dürfen, dem wird von der knapp 50jährigen K.T. Oslin musikalisch eine deftige Abreibung verpaßt. Ein Großteil der gefühlvollen Songs zählen zu den Meisterwerken moderner Pop/Country-Musik. Die wunderschönen Stücke gleiten zu keiner Zeit ins Tranige ab oder passen zum Schubladendenken vieler europäischer Musikmacher. Texte und Musik bilden eine verschworene Gemeinschaft: So schön kann leise Musik sein. *mg*

RCA PD90545
34:29 Minuten / 10 Tracks
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

Musik · Bücher · Filme

An dieser Stelle wollen wir Euch über aktuelle Pop- und Rockmusik, neue Kino- und Videofilme sowie spannende Bücher und Comics informieren. Das bewährte Test-Team, bestehend aus Volker, Martin, Anatol, Michael, Heinrich und Winnie, kommt natürlich auch hier zum Einsatz. Welche CDs, Bücher, Comics, Videos oder Kinofilme besprochen werden, richtet sich danach, was die Redakteure gerade privat hören, lesen oder anschauen. Die Wertungen sehen auf diesen Seiten allerdings etwas anders aus. Im Gegensatz zu den Spieletests vergeben wir keine Punkte, sondern stufen die vorgestellten Produkte in fünf "Qualitätsstufen" ein. Diese reichen von **hervorragend**, über **empfehlenswert**, **durchschnittlich** und **für Fans** bis hin zu einem niederschmetternden **mangelhaft**. *mg*

COMPACT DISC

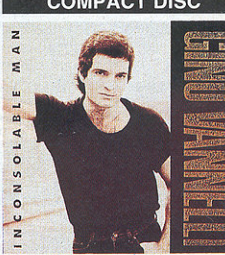


Queen: Innuendo

Spulten Sie auf "The Miracle" noch alle Stilarten der Popmusik gekonnt ab, so kehren Queen auf dem aktuellen Opus "Innuendo" zu ihren Wurzeln zurück: Bombastrock, ein bißchen heavy, ziemlich verspielt und getragen von stimmigen Vocal-Arrangements, die satt klingen wie in alten Tagen. Der Nostalgietrip leidet unter dem wenig einfallsreichen Songmaterial. Das klingt ja alles ganz witzig, aber ohne gute Melodien verkommen einige Nummern zum Soundbrei. Mit diesem Album werden Queen die alten Fans zufrieden stellen, aber keine neuen dazugewinnen. *hl*

Parlophone CDP 79 5887 2
53:49 Minuten / 12 Tracks
POWER-WERTUNG:
durchschnittlich

COMPACT DISC

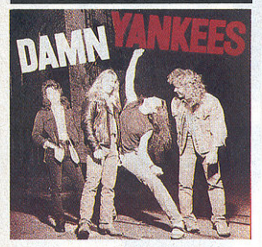


Gino Vanelli: Inconsolable Man

Neben zwei verunglückten Discoanbiederungsnummern bietet Gino Vanellis Neue nur Erfreuliches. Die überwiegend sanften Stücke gehen ins Ohr. "Sunset in L.A." ist eine brillante Mixtur aus Melancholie und Mitschnipprhythmus; "If I should lose this Love" ein schicksalsschwerer Seufzerrundumschlag der zartbitteren Art. Zur Aufheiterung gibt es auch ein paar poppige Gassenhauer: Neben "The Time of Day" drängt sich vor allem das Titelstück als Singleauskopplung auf. *hl*

Dreyfus/Polygram 843639-2
46:48 Minuten / 10 Tracks
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

COMPACT DISC

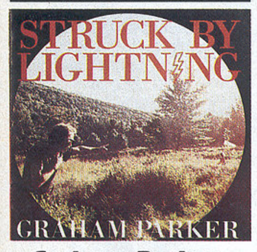


Damn Yankees

Wenn sich altgestandene Rockveteranen wie Ted Nugent oder Ex-Styx-Gitarrist Tommy Shaw zu einer neuen Band formieren, darf man viel erwarten. Das Debut der "Damn Yankees" ist aber eine ziemliche Enttäuschung: Neben dem dramatischen Rockballadenhit "High enough" haben nur zwei, drei weitere Songs halbwegs Format. Der Rest des Albums geht in einfallslosem Gitarrenrumgekrache unter. Schreibt erst mal ein paar gute Songs, meine lieben Freunde, bevor Ihr Euch es wieder zutraut, eine ganze CD sinnvoll zu füllen. *hl*

WEA 7599-26159-2
45:47 Minuten / 10 Tracks
POWER-WERTUNG:
für Fans

COMPACT DISC



Graham Parker: Struck by Lightning

Es ist schon ein Jammer: Da macht der gute Graham Parker eine gute Popscheibe nach der anderen, doch das böse Massenpublikum ignoriert ihn weitgehend. Warum dem so ist, bleibt ein Mysterium, denn so nette Nummern wie "Brand new Book" oder "Wrapping Paper" animieren so ziemlich jeden musikalisch beschlagenen Menschen zum gefälligen Mitsummen. "Struck by Lightning" ist nicht Parkers bestes Album, aber ein schönes Stück Popmusik; hübsch und gepflegt. *hl*

Demon Records CD 201
53:49 Minuten / 12 Tracks
POWER-WERTUNG:
durchschnittlich

BUCH



Arno Schmidt: Die Gelehrtenrepublik

Daß der Verlag da keinen Aufkleber "Vorsicht! Sprache!" draufklebt, wundert mich. Auszug gefällig?

"Spätnachmittags im Auto : nochmal nachfühlen — ? — Ja: Notizblock, Fernrohr, Grüne Brille; Ausweise vor allem. / Und die Straße rappelte : Sonne & Kakteen gemischt. Faul lag mein Fingerzeugs vor mir."

Hat man sich an den Stil gewöhnt, entfaltet sich folgende Geschichte: Der Journalist Henry Winer muß für eine Reportage durch einen atomar verseuchten Landstreifen wandern. Dort begegnet er Mutationen: Zentauren, Spinnen und fliegende Bälle. Nach einigen Abenteuern ist seine zweite Station die "Gelehrtenrepublik", eine driftende Insel, auf der ausschließlich Kulturträger, Dichter und Denker toben. Die benehmen sich derart unkultiviert, daß einem Hören und Sehen vergeht...

Wer sich durch die 199 Seiten beißt, bekommt mehr, als er auf den ersten Blick verdauen kann. Das ist bissig, belesen und brutal. Arno Schmidt verpackte in seinem "Kurzroman aus den Roßbreiten" mehr als eine ungewöhnliche Science-fiction-Geschichte. Das ist eine der bösesten Attacken auf die selbstzufriedenen Wissenschaftler, selbstgefälligen Dichter, selbsternannte Staatenlenker, die ich kenne. Anspielungen auf Bücher, Historie und Naturwissenschaften gibt's zuhauf; daneben bekommt man die radikalste Prosa geboten, die die Literatur zu bieten hat: Gut geeignet, um Deutschlehrer nachhaltig zu verschrecken. Eine Warnung allerdings: Das ist nichts für Leser, die bei Sätzen mit mehr als 15 Wörten die Waffen strecken — reinschnüffeln empfohlen. Wer's gelesen und wem's gefallen (oder auch nicht gefallen) hat, der rufe mich bitte zum Lesertelefon an — Erfahrungaustausch erwünscht. Außerdem hab' ich vom Schmidt mehr auf Lager. *al*

ISBN: **3-596-29126-7**
Autor: **Arno Schmidt**
Verlag: **Fischer TB.**
Preis: **12,80 Mark**
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

MUSIKVIDEO



Stevie Ray Vaughan: Pride and Joy

Der legendäre Gitarrenvirtuose Steve Ray Vaughan, 1990 leider viel zu früh verstorben, bleibt uns musikalisch erhalten: Die kernige Mischung von klassischem Rock und Blues kommt in den sieben Videoclips (plus ein Live-Auftritt) gut rüber. Die Songs spiegeln gekonnt die Etappen seiner Laufbahn von 1983 bis 1989 wider. Keine dumpfe Sammlung von "Was-für-ein-toller-Kerl"-Material, sondern eine gelungene, wenn auch kurze, Retrospektive seines musikalischen Schaffens. *mg*

CMV 49069 2
ca. 36 Minuten / 8 Tracks
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

MUSIKVIDEO



Belinda Carlisle: Runaway Live

Die Wartezeit auf ihr nächstes Album wird uns mit einem Live-Video (bereits dem zweiten) verkürzt. Neben den Songs der brillanten "Runaway Horses"-CD werden einige Klassiker sowie ein Medley von Go-Gos-Hits (ihrer ehemaligen Band) spritzig dargeboten. Gag am Rande: Bevor sie auf die Bühne tritt, vergnügt sich Belinda mit "Super Mario Bros." in der Umkleidekabine. Sie hat anscheinend nicht nur einen hervorragenden Musikgeschmack, sondern schätzt auch erstklassige Videospiele. *mg*

Castle Music CMP 6004
ca. 80 Minuten / 17 Tracks
POWER-WERTUNG:
hervorragend

VIDEOFILM



Eine gefährliche Affäre

Cochran hat die Nase voll. Nach etlichen Jahren bei der US Air Force zieht er sich ins Privatleben zurück. Er legt eine kurze Verschnaufpause in seiner romatischen Hütte mitten im mexikanischen Niemandsland ein, um anschließend seinen langjährigen Freund Tibey zu besuchen. So herzlich der Empfang, so finster sind Tibeys Geschäfte: Er ist der mexikanische Drogenkönig.

Die ersten paar Besuchstage vergehen idyllisch: eine Partie Tennis am Vormittag, gemütlicher Lunch mit Tibeys junger Frau Miryea, Abendessen mit Geschäftsfreunden. Zwischen Cochran und Tibey ist die Welt in Ordnung — wenn die hübsche Miryea nicht wäre. Im Lauf der Zeit finden Cochran und Miryea immer mehr Gefallen aneinander. Schließlich können sich die beiden nicht mehr zurückhalten und lassen ihrer Leidenschaft freien Lauf. Sie arrangieren es, daß sie ein paar Tage auf Cochrans heimeliger Hütte verbringen können. Doch Tibey läßt sich nicht ins Boxhorn jagen. Dank moderner Abhöreinrichtungen bekommt er von der Liebeslaube Wind und unterbricht brutal das zarte Treiben. Cochran wird erbarmungswürdig zusammengeschlagen, Miryea ins Bordell verfrachtet.

Kevin Costner, der gerade für sein Westernepos "Der mit dem Wolf tanzt" drei Golden Globes eingeheimst hat, verkörpert den dynamischen Cochran. Als Gegenspieler wurde Weltstar Anthony Quinn verpflichtet, der überzeugend den knallharten Tibey mimt. "Eine gefährliche Affäre" besticht weniger durch die teils übertrieben brutalen Actionszenen, als durch das schauspielerische Talent von Costner und Quinn sowie die geschickt erzeugte Spannung. Kein wegweisender Film, aber eine anschaubare Geschichte über Liebe, Macht und Rache. *mg*

Regie: **Tony Scott**
Produzent: **Kevin Costner**
Drehbuch: **Jim Harrison**
Darsteller: **Kevin Costner, Anthony Quinn, Madeleine Stowe**
Laufzeit: **ca.100 Min.**
FSK-Freigabe: **ab 18 Jahren**
Videoanbieter: **Highlight**
POWER-WERTUNG:
durchschnittlich

VIDEOFILM



Godzilla

Japans Leib- und Magenmonster kehrt nach einigen Jährchen Bildschirmabstinenz wieder zurück: "Godzilla" (mit einem extragroßen "G"). Die radioaktive Urweltechse hat Ende der 60er bis Mitte der 70er Jahre in unzähligen Schauerstreifen die Hauptrolle gespielt. Das Strickmuster der Filme war immer gleich und beliebig austauschbar: Ob solo oder im Kampf mit anderen Urviechern, der Gummi-Godzilla fraß sich durch japanische Hauptstädte, walzte Armeen nieder und wurde dank Superwaffen erfolgreich vertrieben — bis zum nächsten Film. Im Laufe der Jahre mutierte der Gigant zum Lieblingsmonster der Nation. Nachdem aber High-Tech-Filme, mit Robotern hier statt Monster dort, immer mehr in Mode kamen, versank Godzilla in der Aservatenkammer.

Am Prinzip des neusten Godzilla-Films hat sich seit den Urtagen nichts geändert. Godzilla wacht aus einem längeren Schläfchen in einem Vulkan auf, plättet die japanische Armee, haut eine Großstadt zu Schutt und Asche und prügelt sich mit einer genetisch gezüchteten Killerrose (Monsterpflänzchen Audrey wirkt dagegen wie ein harmloses Butterblümchen).

Eines muß man den japanischen Filmemachern anrechnen: Sie lassen sich auf keine wilden Experimente ein. Der neue Godzilla sieht in seiner Gummihaut genauso aus wie der alte. Selbst tricktechnisch glaubt man, daß die Zeit anno '65 stehengeblieben ist. Eine ausgefeilte Handlung darf man ebensowenig erwarten wie Spitzendialoge und hervorragende Schauspieler, die hier auch absolut nebensächlich sind. Aber ich mag sowas: Es gibt Filme, die sind so schlecht, daß sie schon wieder gut sind. *mh*

Regie: **Kazuki Omori**
Produzent: **Tomoyuki Tanaka, Shogo Tomiyama**
Drehbuch: **Kazuki Omori**
Darsteller: **Kunihiko Mitamura, Yoshiko Tanaka, Masanobu Kuga**
Laufzeit: **ca. 100 Min.**
FSK-Freigabe: **ab 12 Jahren**
Videoanbieter: **Empire**
POWER-WERTUNG: **für Fans**

VIDEOFILM



China O'Brian

Gesetzeshüter haben es wahrlich nicht leicht. Das muß auch Polizistenmädel China O'Brian (Cynthia Rothrock) erkennen. In einer Notwehrsituation erschießt sie einen Jugendlichen und quittiert daraufhin ihren Dienst. Nachdem China Dienstpistole nebst Abzeichen ihrem Boß auf den Tisch geworfen hat, zieht es sie in ihre Heimatstadt zurück. In diesem kleinbürgerlich-idyllischen Nest hat sich allerdings einiges geändert. Chinas Papa, der hier als Sheriff seinen Dienst tut, kommt gegen Bösewicht Summer nicht an. Der hat dank tüchtiger Schmiergeldzahlungen die halbe Stadt in der Tasche. Als Papa O'Brian die Bundespolizei um Hilfe bittet, läßt Summer den Sheriff samt Auto in die Luft sprengen.

China will mit Hilfe ihrer Freunde Summer das Handwerk legen. Dazu stellt sie sich als Kandidatin für den Sheriffsposten zur Verfügung. Allerdings wurde die Rechnung ohne den Wirt gemacht: Fiesling Summer möchte einen Helfershelfer zum Gesetzeshüter wählen lassen. Bei der Wahl stellt sich China als Sieger heraus. Es kommt wie es kommen muß: Summer wird sauer, China plus Compagnions (Richard Norton, Keith Cooke) prügeln sich mit fernöstlichen Kampftechniken bis zum Happy-End des Films.

Brillante schauspielerische Leistungen und gewitzte Dialoge sucht man in diesem Streifen vergeblich. Bei China O'Brian steht ganz klar die Action im Vordergrund. Da wird geprügelt, was die Kampfkunst hergibt — erfreulicherweise fließt dabei kaum Blut. China O'Brian ist zwar dank einer einigermaßen durchlaufenden Handlung auch für Normalverbraucher zu genießen, dürfte aber trotzdem eher den Prügelfreund ansprechen. *mh*

Regie: **Robert Clouse**
Produzent: **Fred Weintraub, Sandra Weintraub**
Drehbuch: **Robert Clouse**
Darsteller: **Cynthia Rothrock, Richard Norton, Keith Cooke**
Laufzeit: **ca.90 Min.**
FSK-Freigabe: **ab 18 Jahren**
Videoanbieter: **New Vision**
POWER-WERTUNG: **durchschnittlich**

VIDEOFILM



Gremlins II

Die mutierten Anarchoechsen, die Gremlins, sind wieder zurück. Die Werbung verspricht viel: Diesmal sollen die schleimigen Bösewichter noch gemeiner und noch hektischer sein als im ersten Gremlins-Streifen. "Gremlins 2" schließt fast nahtlos an den ersten Teil an. Der Held des Vorgängerfilms, Vorzeigejüngling Billy (Zach Galligan), ist mitsamt seiner Vorzeigefreundin (zukkersüß: Phoebe Cates) aus der verwüsteten Vorzeigekleinstadt nach New York gezogen, um dort Karriere zu machen. Beide arbeiten beim selben Brötchengeber, dem Baulöwen Clamp (unverkennbar eine Parodie auf den Ex-Milliardär Trump). Durch eine Verkettung unglücklicher Zufälle gelangt das Superwuscheltier Gizmo (aus dem ersten Film) in das gigantische Bürogebäude Clambs. Natürlich vergeht wenig Zeit, ehe die drei goldenen Regeln im Umgang mit Gizmo (kein Sonnenlicht, kein Wasser und nicht nach Mitternacht füttern) mißachtet werden. Gizmo vermehrt sich durch die Berührung mit Wasser, die Kuschelkollegen futtern die Salatbar des Bürohauses leer und mutieren letztendlich zu den bekannten Schuppenstrolchen. Die Folge: Panik und Zerstörung.

Gremlins 2 hat ganz klar einige Highlights — die Handlung gehört dazu leider nicht. Ohne die herrlich verrückten Monster, die diesmal in mehreren Variationen auftreten (Gremlin-Mädel, Gremlin mit Superhirn, Spinnen-Gremlin), wäre der Film relativ dürftig. Die menschlichen Schauspieler werden von den Gremlins, im wahrsten Sinne des Wortes, an die Wand gespielt. Leider erreicht Gremlins 2, trotz vieler Spezialeffekte und rasantem Tempo, nicht den Witz und die Spannung seines Vorläufers. *mh*

Regie: **Joe Dante**
Produzent: **Michael Finnell**
Drehbuch: **Charlie Haas**
Darsteller: **Zach Galligan, Phoebe Gates, John Glover, Christopher Lee**
Laufzeit: **ca. 98 Min**
FSK-Freigabe: **ab 12 Jahren**
Videoanbieter: **Warner**
POWER-WERTUNG: **durchschnittlich**

VIDEOFILM



Short Time

Burt Simpson ist ein Beamter aus dem Bilderbuch: Obwohl er bei der Mordkommission von San Francisco seinen Dienst tut, ist er so schnell nicht aus der Ruhe zu bringen. Außerdem sind es bis zu seiner Pensionierung nur noch ein paar Tage, warum sollte er sich da sonderlich anstrengen? Dem verdienten Ruhestand stünde nichts im Wege, würde Burt nicht von seinem Hausarzt erfahren, daß er nur noch zwei Wochen zu leben hat. Zu allem Unglück wird die Lebensversicherung an seine Familie nur ausbezahlt, wenn er im Dienst stirbt. Als treusorgender Ehemann und Vater gibt es für Burt nur einen Ausweg: Er muß in Ausübung seines Berufes ums Leben kommen.

Simpson wird ein anderer Mensch, meldet sich für die gefährlichsten Aufträge und räumt mit großem Erfolg in der Unterwelt auf. Nur mit der problemlösenden Kugel will es überhaupt nicht klappen. Selbst eine furiose und atemberaubende Autoverfolgungsjagd bringt nicht den gewünschten Erfolg. Vielmehr sammelt Simpson eine Ehrenmedaille nach der anderen. Das spricht sich natürlich in der Unterwelt rum, und die Attacken der Finsterlinge werden immer gewalttätiger. Doch Simpson steht wie ein Fels in der Brandung.

Wer dank des unglücklichen deutschen Verleihtitels "Nichts als Ärger mit dem Kamikaze Cop" eine der üblichen Hollywoodklamotten erwartet hat, wird angenehm überrascht sein. Short Time ist vielmehr eine gelungene Mischung aus witzigen Actioneinlagen und nachdenklichen Momenten. Die eigentlich tragische Story wird dabei nie zum Vehikel für plumpen Slapstick. Daß sich letztendlich doch noch alles zum Guten wendet, ist das I-Tüpfelchen auf 100 Minuten guter Kinounterhaltung. *vw*

Regie: **Gregg Champion**
Produzent: **Malcolm R. Harding**
Drehbuch: **John Blumenthal, Michael Berry**
Darsteller: **Dabney Coleman, Teri Garr, Matt Frewer**
Laufzeit: **ca. 100 Minuten**
FSK-Freigabe: **ab 16 Jahren**
Video-Anbieter: **Highlight**
POWER-WERTUNG: **empfehlenswert**



Grüner Pfeil: Die Champions

Wissenschaftler experimentieren in einem neuen Raumlabor im Orbit mit neuen biochemischen Substanzen. Sie entdecken eine neue Waffe mit unvorhersehbaren Folgen für Natur und Mensch. Bei Reparaturen an der Außenhaut der Station wird diese durch eine Explosion vernichtet. Die Trümmer fallen zur Erde und verglühen in der Atmosphäre – bis auf den Behälter mit dem Experiment. Diese Bombe soll Oliver Queen alias grüner Pfeil finden und entschärfen. *Eric Hegmann/al*

Texter/Zeichner: Grell/Giordano
Verlag: Hethke
Preis: 12,80 Mark
POWER-WERTUNG: durchschnittlich



Freddy Lombard: F-52

Mit Spannung verfolgt die Weltöffentlichkeit den Jungfernflug der F-52, die die Strecke von Paris nach Melbourne nonstop in weniger als 24 Stunden fliegen soll. An Bord: Freddy Lombard, Held der Geschichte und Agent X, der obligatorische Bösewicht. Hinzu kommt ein äußerst seltsames Ehepaar, ein entführtes Mädchen und ein widerwärtiger Steward. Die F-52 hebt ab, das Drama nimmt seinen Lauf. Liest sich sehr spannend. *Eric Hegmann/al*

Texter/Zeichner: Chaland
Verlag: Carlsen ComicArt
Preis: 16,80 Mark
POWER-WERTUNG: hervorragend



Akira

In diesem Monat wird die Nation das erste Mal vom Akira-Fieber gestreift. Nach den USA, Frankreich und Spanien kommt die Superserie nun auch zu uns. Die ersten Bände der über 2000 Seiten starken SF-Saga erscheinen parallel zum Start des gleichnamigen Zeichentrickfilms. Moebius hat Akira den "Hardrock-Comic der 90er Jahre" genannt. Die New York Times sprach von einem Meisterwerk.

Japan im Jahre 2030. Die Welt erholt sich gerade vom 3. Weltkrieg, der nach der Explosion einer neuen Art von Bombe in Tokio ausgelöst wurde. Wissenschaftler basteln in ihren Labors an der menschlichen Erbsubstanz. Aus Kindern mit übernatürlichen Kräften mutieren lebende Superbomben.

Auf einer rasanten Motorradverfolgungsjagd trifft der Held der Geschichte, der junge Kaneda, auf eines dieser Kinder. Und damit geraten er und seine Freunde in den Strudeln der Ereignisse. Ein Mitglied der Jugendbande wird zu einer mordenden Bestie, die letzlich ganz Neo-Tokio zu zerstören droht. Gewalttätige Widerstandskämpfer suchen nach der ultimativen Geheimwaffe "Akira" und müssen sich dabei gegen nicht minder gewalttätige Militärs zu Wehr setzen.

Das alles geschieht in einer futuristischen Superstadt voller schwindelerregender Wolkenkratzer und unendlich tiefer Abflußkanäle. Die Kulisse ersetzt den Menschen, der sich nur durch Gewalt und übermäßigem Drogenkonsum zu helfen weiß. Erschreckend brutale Bilder, die es in diesem Medium nur selten zu sehen gab, wechseln mit wahrhaft atemberaubenden detaillierten Panoramazeichnungen. Die japanische Erzählweise ist ungleich dynamischer als der gewohnte europäische und amerikanische Stil. Die Schnitte sind filmreif, die Einstellungen verblüffen mit immer neuen Perspektiven. "Akira" ist eine neue Dimension des Comic, erschreckend und faszinierend zugleich. Und sicher ein Werk, das künftigen Comic-Romanen Wegweiser sein wird. *Eric Hegmann/al*

Texter/Zeichner: Katsuhiro Otomo
Verlag: Carlsen ComicArt
Preis: 26,80 Mark
POWER-WERTUNG: hervorragend



Chaos und Flucht

Paris in einer fernen Zukunft. Die Seine ist ausgetrocknet, das Wasser knapp. Seit Ewigkeiten hat es nicht mehr geregnet – zumindest kein Trinkwasser. Wenn es gewittert, schütten die Wolken alles zersetzende Säure aus. Eine neue Gesellschaftsstruktur ist entstanden. An der Spitze steht der niemals alternde Prinz Jerom. Ihm dient eine Schar Höflinge, die ihn durch permanente Orgien und Jagdveranstaltungen zu zerstreuen sucht. In diesen Kreis aufgenommen zu werden, ist der große Wunsch zahlreicher normaler Bürger wie des Schlachters Pankraz, der dem unersättlichen Monarchen seine eigene Tochter Violaura verkauft. Sorgen macht dem karrieresüchtigen Mann sein Zweitgeborener, der taubstumme Nikolas. Dieser findet Freunde im Cafe des alten Barnabas. Hier träumt er von alten Zeiten, als noch Wasser die Kais von Paris umspülte.

Die Zeiten sind mies, werden aber noch mieser. Der machthungrige Herzog Malik bläst zum Sturm gegen den Palast des Prinzen. Eine mordende Androidin bereitet Tod und Verderben. Eine Revolution löst die Monarchie zugunsten einer Anarchie ab. Jerom, Violaura, Barnabas und Jerom müssen flüchten. Unter dem Schloß finden sie eine ausgedehnte Kanalisation – voller Wasser...

Das Duo Clothias/Adamov legte den nun vierten Teil ihres SF-Zyklus "Im Schatten des Neumondes" vor. Ein modernes Märchen, das vom ewigen Kampf zwischen Gut und Böse erzählt, ohne aber Partei zu ergreifen. Zu verführerisch zeichnet der Franzose Adamov die Kluft zwischen Elend und Dekadenz. Offensichtlich liebt er die Darstellung orgiastischer und gewalttätiger Szenarien. Die Exzesse im Prinzenpalast führten in der deutschen Ausgabe zu "kleineren Bereinigungen", wie es der Verleger ausdrückte. "Im Schatten des Neumonds – Chaos und Flucht" gehört eindeutig zu den interessantesten SF-Geschichten. Selten war eine futuristische Vision so düster und so faszinierend. *Eric Hegmann/al*

Texter/Zeichner: Cothias/Adamov
Verlag: comicplus+
Preis: 16,80 Mark
POWER-WERTUNG: empfehlenswert



Slaine: Herr des Sonnenreichs

Die Triologie um den keltischen Herrscher Slaine gehört zu den meistgelobten Comic-Alben Großbritanniens. Der mythische König Slaine will das Land vor den bösen Drunenlords beschützen. Dazu muß er eine Allianz aus den vielen Stämmen der Erdgöttin schmieden. Außerdem sollen die fantastischen "Verbotenen Waffen" von Atlantis zusammengebracht werden. Eine spannende, wenn auch wenig originelle Geschichte in überdurchschnittlichen Bildern. *Eric Hegmann/al*

Texter/Zeichner: Carlsen ComicArt
Verlag: Bastei Comic Edition
Preis: 14,80 Mark
POWER-WERTUNG: empfehlenswert



Der ewige Krieg

Joe Haldemans verarbeitet in seiner mehrfach ausgezeichneten Geschichte seine Vietnamerinnerungen. In einer fernen Zukunft hat der Mensch die Zeitreisen möglich gemacht. Dadurch gerät der widerwärtige Krieg mit der außerirdischen Rasse der Tauren zu einem ewigen Gemetzel. Der Konflikt wird über Jahrhunderte ausgetragen, Verständigung zwischen Verbündeten oder Kontakt mit dem Feind ist dadurch nicht möglich. Trotz aller Gewalt ein durchaus pazifistischer Comic, intelligent und nie so wertvoll wie heute. *Eric Hegmann/al*

Texter/Zeichner: Haldeman/Marvano
Verlag: Carlsen ComicArt
Preis: 16,80 Mark
POWER-WERTUNG: hervorragend

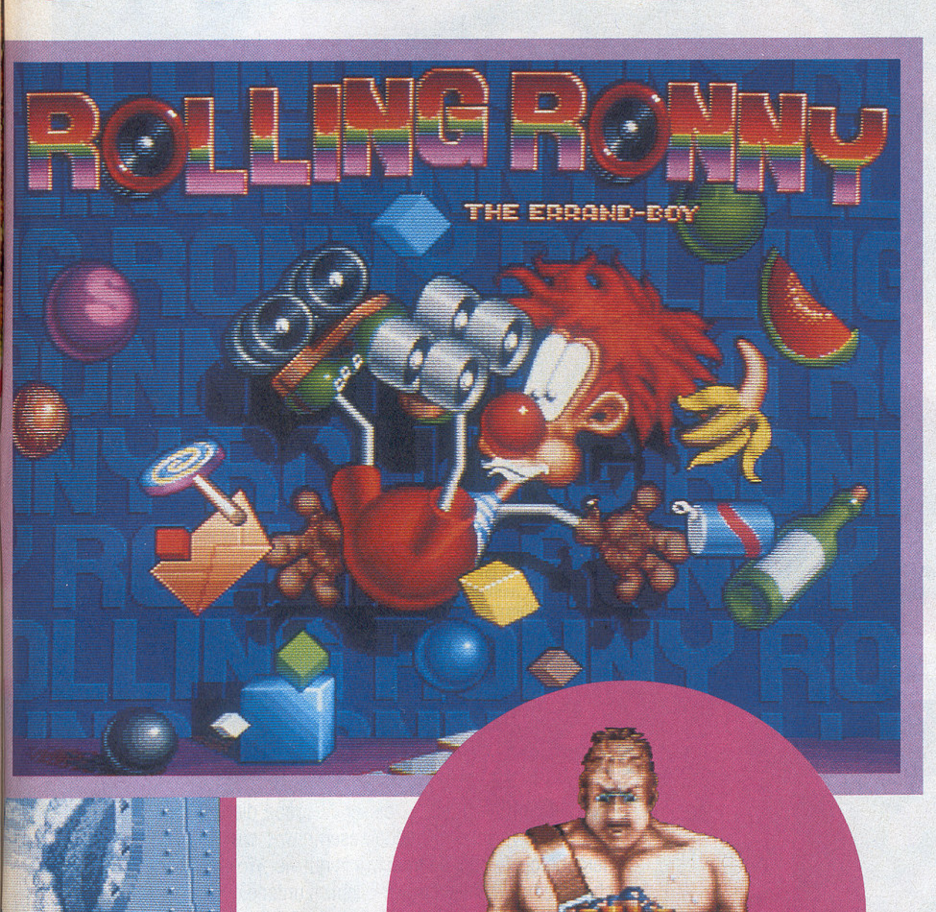
PIXEL-

Pixel-Romantik in "Pyramax": Der niedliche Max Danger erreicht nach einem Gewaltmarsch durch die "Säurewälder von Xandar" den gesuchten Inkatempel. Drinnen geht's grafisch wesentlich schlichter zur Sache. (ST) ▶

Grafisch gehört auch der C64 noch nicht zum alten Eisen. Zumindest "Total-Recall"-Held Arnie Schwarzenegger kommt auf Deutschlands liebstem Spielcomputer glänzend zur Geltung. ▲

Es geht nichts über ein erfrischendes Vollbad und einen Tresor von Wolkenkratzergröße: Dagobert Duck planscht dank "Duck Tales" jetzt auch auf dem Amiga im goldigen Trocken. ▶

PRACHT



◀ Schuld daran ist nur die Bananenschale: Das fetzige Titelgemälde von "Rolling Ronny" stimmt prima auf die Handlung dieses Jump'n'-Run-Comics ein. (Amiga)

◀ Der Super-Famicom-Kämpfer Hagger pustet um sein Leben und um ein Continue

Erotisch: Das Adventure "Sorcerers get all the Girls" geizt nicht mit weiblichen Reizen.

Taktisch: Das neue Rollenspiel "Martian Dreams" von Origin spielt in der "Ultima"-Welt.

Praktisch: Der Held in dem neuen NES-Spiel "Rad Gravity" kann große Sprünge machen.





erscheint am
10. Mai 1991

Nachdem wir Euch in dieser Ausgabe die spieletypischen Knuddelwesen etwas nähergebracht haben, nehmen wir in gut vier Wochen die holde Bildschirmweiblichkeit unter die Lupe. In dem **Erotikreport** geht's hauptsächlich um Mädels, die uns in zahlreichen Programmen mehr oder weniger leicht bekleidet entgegenlächeln. Mittelpunkt der Ausgabe: ein knackiges ***POWER-PLAY-MATE.*** Tests von allen neuen Computerspielen sind natürlich ebenfalls wieder mit von der Partie. An der Konsolenfront dürft Ihr Euch u. a. auf **R-Type** für den Game Boy, **massig aktuelle NES-Module** und kernige Mega-Drive-Neuheiten (z.B. das Rollenspiel **Fatal Labyrinth**) freuen.


SCHOLZ & FRIENDS
West
Test the West!
Super Geschmack. Super Preis.
Der Bundesgesundheitsminister: Rauchen gefährdet Ihre Gesundheit. Der Rauch einer Zigarette dieser Marke enthält: 0,9 mg Nikotin und 13 mg Kondensat (Teer). (Durchschnittswerte nach DIN).

ERLEBEN SIE MODERNSTE SOFTWARE - UNTERHALTUNG!



Übernehmen Sie die Verantwortung über einen ganzen Planeten von seiner Entstehung bis zu seinhemTod - 10 Milliarden Jahre später. Schaffen Sie Leben von den Uranfängen als einzellige Mikroben bis zu einer Zivilisation, die nach den den Sternen Greift.

Eine Vielzahl von graphischen Darstellungen und Informationsfenstern gibt Aufschluß über alle Einzelheiten Ihres Planeten.

Wenn Sie wollen, können Sie über unendlich viele Welten herrschen. Übernehmen Sie bereits existierende Planeten oder erschaffen Sie einfache neue Welten mit dem Zufallsgenerator.

Steuern und regulieren Sie die Geosphäre, Atmosphäre, Biosphäre und die Zivilisationen Ihres Planeten.

Siedeln Sie Lebensformen an Land und im Meer an. Lassen Sie die verschiedensten Stufen von Zivilisationen dort entstehen, wo Sie wollen. Nutzen Sie spezielle Tools zur Terraformierung, um eine unwirtliche Welt in ein Paradies zu verwandeln.

Lösen Sie Vulkanausbrüche, Erdbeben, Meteore, Flutwellen und andere natürliche (und unnatürliche) Ereignisse aus, um Ihren Planeten umzugestalten.

Sie können sich die ganze Welt entweder als flache Landkartenprojektion oder als sich drehenden Globus betrachten. Mit den verschiedenen Landkarten lassen sich alle Geschehnisse angefangen von der Kontinentaldrift bis zur Ausbreitung der Artenvielfalt genau verfolgen. Zur Untersuchung und Veränderung von Planeten stehen vergrößerte Darstellungen von Klimazonen, Lebensformen und Datenkategorien zur Verfügung.

Außerdem können Sie
- bestimmte Lebensformen fördern
- Berge versetzen
- Kontinente erschaffen und zerstören
- unwirtliche Welten terraformieren
- die Evolution beeinflussen
- intelligente Lebensformen heranziehen
- Zivilisationen von Sauriern, Mollusken, Säugetieren u.a. schaffen
- Ihre intelligente Art erfolgreich durch die Unbilden von Krieg, Umweltverschmutzung, Hunger, Krankheit, globaler Erwärmung und Treibhauseffekt führen.

Der Lebende Planet

Inspiriert derch die Gaia Hypothese von James Lovelock wird in SIM EARTH die Erde als ein lebender Organismus simuliert.

IBM PC & APPLE MAC





BOMICO SERVICELINE
Haben Sie Fragen zu BOMICO-Spielen? Möchten Sie Tips zum Spielablauf? Unsere Spielexperten helfen weiter! Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00 Uhr. Ein Anruf genügt! Tel.: 0 61 07 / 6 20 67

Vertrieb: BOMICO
Am Südpark 12, 6092 Kelsterbach

Schriftliche Informationen nur gegen Rückporto